SILENT HILL: TERROR MADE IN KONAMI

SUPER JUEGOS

LO IMPORTANTE ES GANAR

Nº 84. ABRIL 1999. 695 PTAS. 4,18 EUROS

50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS

LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS

NOVEDADES

V-RALLY 2

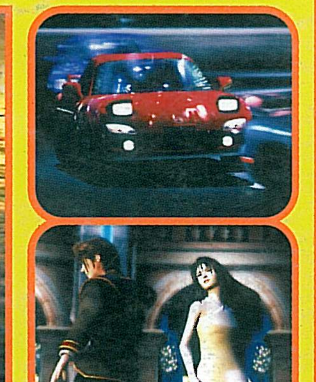
POWER STONE

FINAL FANTASY VIII

MONACO GPRS 2

¡ULTIMA HORA!

TE CONTAMOS TODO SOBRE PLAYSTATION 2



CONOCE TODOS LOS DATOS Y CARACTERISTICAS DE LA NUEVA MAQUINA DE SONY PRESENTADA OFICIALMENTE EN JAPON

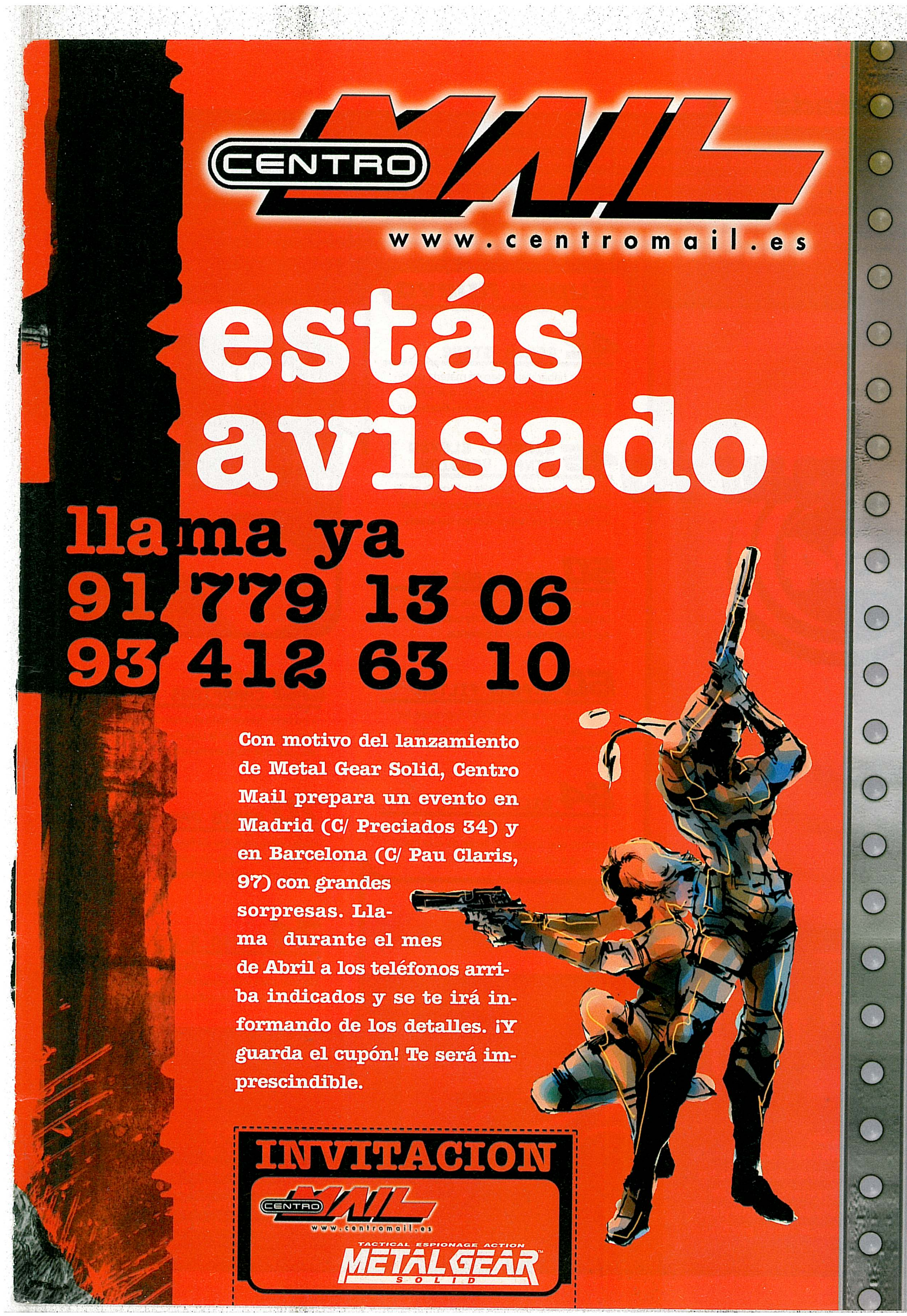
FUEGO CRUZADO EN PLAYSTATION

SYPHON FILTER

LA NUEVA GENERACION DE LOS JUEGOS DE ESPIONAJE YA ESTA AQUI




TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR™
SOLID



CENTRO MAIL
www.centromail.es
estás avisado
llama ya
91 779 13 06
93 412 63 10
Con motivo del lanzamiento de Metal Gear Solid, Centro Mail prepara un evento en Madrid (C/ Preciados 34) y en Barcelona (C/ Pau Claris, 97) con grandes sorpresas. Llama durante el mes de Abril a los teléfonos arriba indicados y se te irá informando de los detalles. ¡Y guarda el cupón! Te será imprescindible.
INVITACION
CENTRO MAIL
www.centromail.es
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID

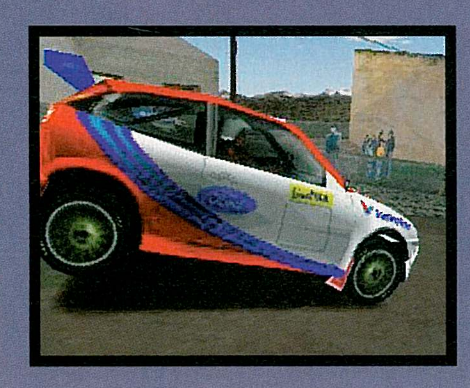
En portada

Si echáramos un vistazo a los próximos lanzamientos, veríamos que el género iniciado por el excepcional GOLDEN EYE para *NINTENDO 64*, ha conseguido captar la atención de los mejores equipos de programación. Nuestro juego de portada, SYPHON FILTER, un título del que apenas habíamos tenido noticias, ha resultado ser un aventajado discípulo de la obra maestra de RARE, y podemos aseguraros que ningún aficionado al género se sentirá defraudado. Como nuestra obligación es también mirar al futuro, os ofrecemos un extenso y completo reportaje de lo que será *PLAYSTATION 2* y la última hora de los planes SONY. Por último, echad un vistazo a la excelente guía de METAL GEAR SOLID. No hace falta ser un experto para darse cuenta de que éste es uno de los mejores regalos que os podíamos ofrecer.

sumario nº 84

Super nuevo





Secciones



A fondo

BLUE STINGER → DREAMCAST.









SUPERJUEGOS

GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Consejero-Secretario General: **Francisco Matosas**
Consejero-Director General: **Dalmau Codina**
Consejeros: **José Sanclemente** y **F. Javier López**
Director de Publicaciones: **José Oneto**

Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Redactor Jefe: **José Luis del Carpio Peris**
Edición: **Pepo del Carpio** y **Marcos García**
Redacción: **Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto** y **Fco. Javier Bautista Martín**
Colaboradores: **Roberto Serrano Martín, Javier Iturrioz, Lázaro Fernández** y **Enrique Berrón** (tratamiento de imagen)
Maquetación: **Belén Díez-España**
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: 91 586 33 00
E-Mail: super.juegos@mad.servicom.es

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Consejero Delegado: **Dalmau Codina**
Subdirector General: **José Luis García**
Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Comercial: **Carlos Ramos Pajares**

Edita: *EDICIONES REUNIDAS S.A.*
Director Gerente: **Mariano Bartivas**
Director de Producción: **Javier Serrano**
Director Económico: **Félix P. Trujillo**
Director Financiero: **Ignacio García**
Jefe de Producción: **Angel Aranda**
Jefa de Personal: **Marily Angel**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
Tel.: 91 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.

PUBLICIDAD Y MARKETING
Director de Publicidad División Revistas: **Julián Poveda**
Director de Publicidad en Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: 91 586 33 00. Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares: Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Estados Unidos: Publicitas/Globe Media. New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Países Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad. Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

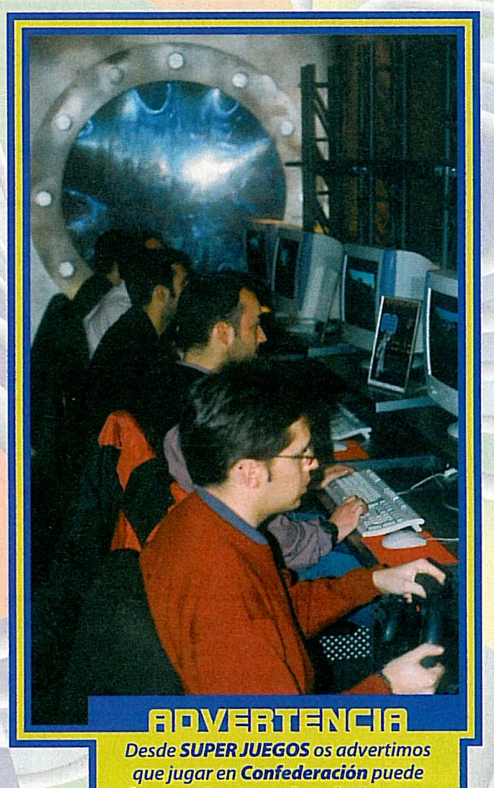
Fotomecánica: GIGA. C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Altair-Quebecor. Ctra. N-IV a Seseña Km. 2,700. Seseña (Toledo)
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S. A. (capital), Bertran S. A. C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 695 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92
Printed in Spain



LA JUERGA SE LLAMA CONFEDERACION

Por gentileza de **MAIL SOFT**, y haciendo las veces de maestro de ceremonias **Alberto Pin** (llamado Alberto Pin Pan Pun desde ese día), tuvimos la ocasión de visitar **Confederación**, una sala de juegos en red situada en la Calle Preciados Nº34 de Madrid, que dispone de nada menos que 44 ordenadores equipados con un monitor de 17 pulgadas, Pentium 2 a 350 Mhz, Voodoo 2, 128 megas de RAM, volantes y joysticks entre otras cosas. Y todo ambientado con una decoración futurista tipo nave espacial, que pretende que nos sintamos dentro de un videojuego. Por supuesto tiene su correspondiente zona de descanso para tomarse un refresco, y un horario que permitirá que cada fin de semana se convierta en toda una fiesta. Por 500 pesetas podréis disfrutar de una hora de conexión, tanto para jugar como para acceder a **Internet**. Id y probadlo, os aseguramos que



ADVERTENCIA

*Desde **SUPER JUEGOS** os advertimos que jugar en **Confederación** puede afectar seriamente a las relaciones personales. Imposible irse a casa.*

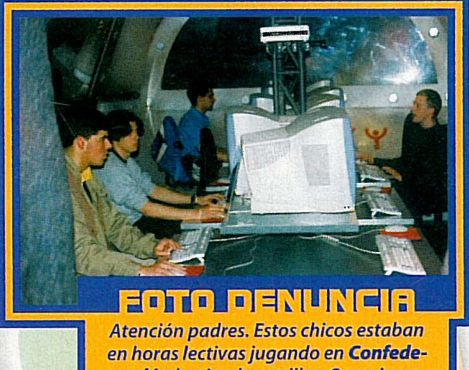


FOTO DENUNCIA

*Atención padres. Estos chicos estaban en horas lectivas jugando en **Confederación** haciendo novillos. Sugerimos castigarles sin paga.*



FINAL BOSS

Gracias a una poderosa tarjeta gráfica 3D, da la impresión que los monstruos de HALF LIFE cobran vida en la sala. Escalofriantes, ¿verdad?



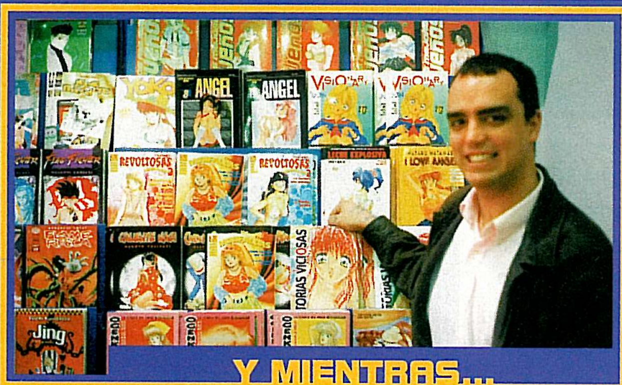
CONCURSO MUÑECOTES

Si entre los tres muñecos que aparecen en la foto en primer plano averiguas cuál de ellos tiene canas y gripe, conseguirás un bollycao de regalo. Pistas: es el más alto, está en el centro y está a punto de escupir.



BOCATA DE CHORIZOS

Con la excusa del reportaje, estuvimos más de 3 horas jugando. Lo más costoso para CENTRO MAIL no fueron las partidas gratis, sino los 3 teclados, 2 ratones, un monitor y la chupa del azafato que levantamos.



Y MIENTRAS...

No, no es THE SCOPE. Es un monigote de cartón piedra, más concretamente del protagonista de CARMAGEDDON, que servía como PLV para espantar a los menores de edad. Se llenó el stand de abuelas cariñosas.



SOUND PLASTER

Esta instantánea recoge el hilarante momento en el que a alguno de los presentes se le escapó una pedorreta. Después de las risas llegaron los efluvios, por cierto, bastante fuertes para un varón que dice estar sano.

Editorial

Ya conocemos *DREAMCAST*, *PLAYSTATION 2* ha dado la vuelta a sus cartas, y ahora es NINTENDO la compañía que empieza a generar rumores sobre una nueva máquina para el 2000. Empieza la fiesta.

MARCOS GARCIA

CITIUS, ALTIUS, FORTIUS

En este maratón que es esto del mundo del videojuego, lo que cuenta es estar bien colocado para el *sprint* final. En lo que se refiere a futuras consolas, no cabe duda de que SEGA ha tomado la delantera, y que SONY, con el anuncio de la secuela de ***PLAYSTATION*** (aunque hablemos de ***PLAYSTATION 2*** todavía no se sabe su nombre) ha hecho tambalear los cimientos del sector. Sólo resta esperar a que NINTENDO nos desvele la identidad de su «corredor» que, a buen seguro y según sus creadores, será «más rápido, más alto y más fuerte» que el resto. Sin embargo, la ventaja de SEGA es importante, sobre todo teniendo en cuenta el amplio margen de maniobra que va a tener hasta que su primer competidor salga a escena. Y como sus rivales no se van a conformar, preparaos para una inminente avalancha de cifras, de datos técnicos y de novedosos y sorprendentes recursos técnicos de las futuras consolas. Y lo mejor de todo es que nadie miente, y que todas las consolas tendrán potencial más que suficiente. Sólo tendremos que elegir quien, entre las buenas, es la mejor... O siguiendo con lo del maratón, qué corredor es el que está mejor preparado para llegar a la meta el primero.



Cuando las golondrinas andan haciendo las reservas para una larga estancia en tierras hispanas, las compañías andan ya pensando en cómo serán las nuevas consolas del mañana. Ambas cosas deberían llenar nuestros corazones de esperanza... pero, ¿durará mucho la tardanza?

SONY C.E.

CUATRO NUEVOS COLORES PARA LOS MANDOS DUAL SHOCK

SONY acaba de anunciar el lanzamiento en nuestro país de cuatro nuevos colores para su mando analógico *Dual Shock*. Los colores en cuestión tiene unos nombres realmente curiosos, y serán Negro Diamante, Verde Esmeralda, Azul Isla y variantes del Cristal, que debe ser lo que ellos entienden por transparente. El PVP estimado rondará las 4.500 pesetas, y estarán disponibles en todas las tiendas a partir del día 26 de Marzo. Hablando de mandos, SONY ha confirmado que no traerá a **España** el *JogCon*, el *pad* específico del juego RIDGE RACER TYPE 4 de NAMCO.

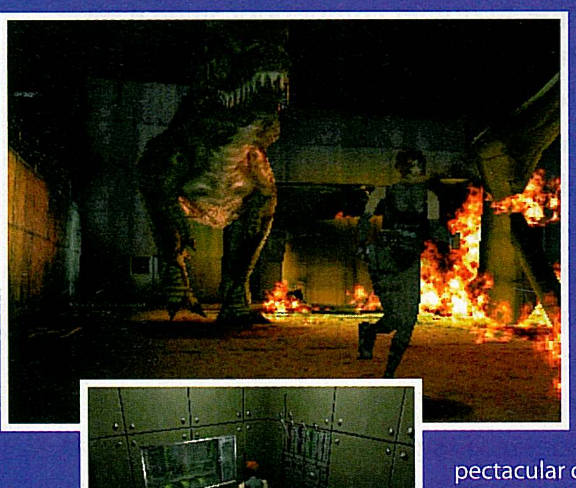
UBI SOFT

UBI SOFT BUSCA MAS PROGRAMADORES ESPAÑOLES

La compañía francesa aprovechó su presencia en el **Inforum´99** de **Zaragoza** para continuar sus contactos con los programadores españoles. UBI SOFT, que ya cuenta con algunos programadores españoles, creará en breve un Estudio de Animación y Modelación de videojuegos y productos multimedia. Los interesados pueden recibir información en el teléfono: 93 544 15 00.



VIRGIN INTERACTIVE



DINOCRISIS, LA GRAN BOMBA DE CAPCOM

Los fanáticos de los juegos del estilo de RESINDENT EVIL tendrán en DINOCRISIS, la nueva genialidad de CAPCOM para ***PLAYSTATION***, una aventura de similares características en la que los *zombies* han dejado su lugar a todas las especies conocidas de saurios. Salvaje, cruento y espectacular como pocos, ha sido desarrollado por los mismos programadores de RESIDENT EVIL, cuenta con tres personajes distintos, tiene un desarrollo no lineal, varios finales diferentes y es muy posible que llegue a **España** doblado al castellano en Octubre.





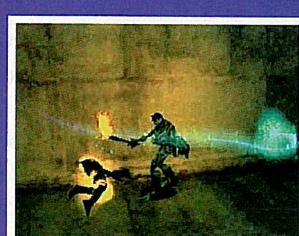




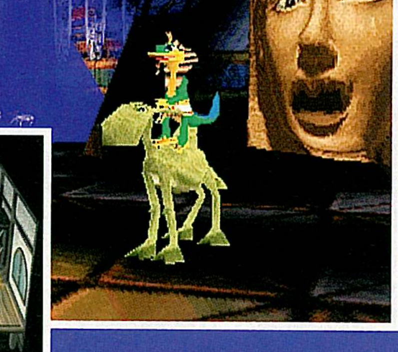
PROEIN

IMPRESIONANTE LISTA DE TITULOS PARA PLAYSTATION

La compañía distribuidora PROEIN sacará a la venta a lo largo de los próximos meses una impresionante y variada lista de títulos para ***PlayStation***. Los primeros en aparecer, seguramente durante la primera quincena de Abril, serán el simulador futbolístico U.E.F.A. Champions League, el *beat´em-up* T´ai Fu, el clásico de estrategia del mundo del ***PC*** Civilization 2, la alucinante aventura gráfica Monkey Hero y el juego de rol Monsterseed. Más tarde y ya sin fecha confirmada, traerán el juego de plataformas Gex 2 y el espectacular Soul Reaver, que es la segunda parte del Legacy of Kain. Mención aparte merecen los títulos que PROEIN distribuirá de la compañía TAKE 2. El juego que abrirá fuego será Grand Theft Auto Mission Pack, centrado en la ciudad de **Londres** en el año 1970. Más tarde, habrá que prestar atención a Rainbow Six, un juego de acción al estilo de Syphon Filter, basado en el libro del escritor **Tom Clancy**.



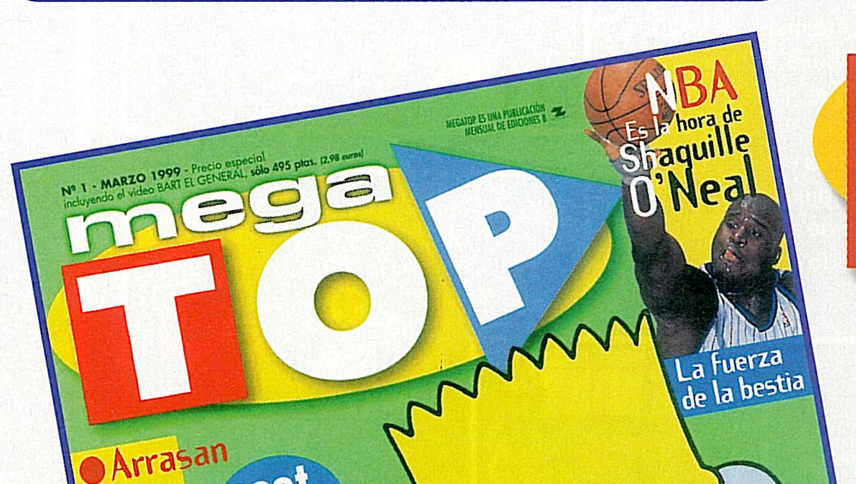




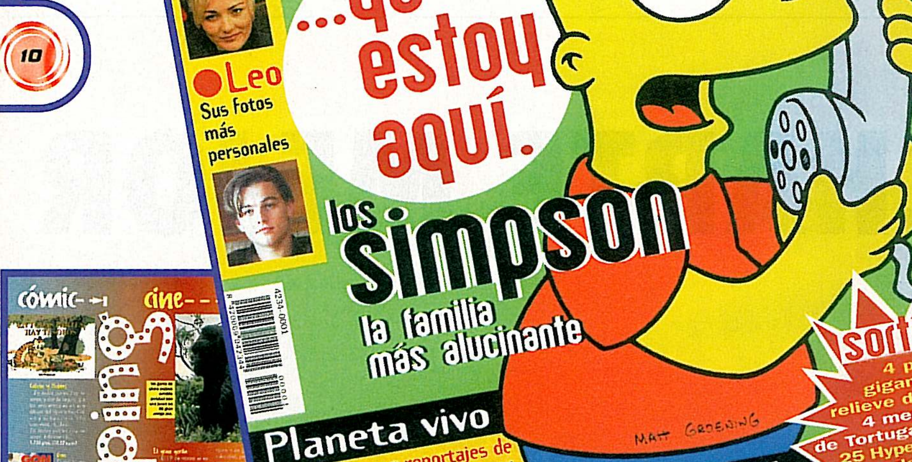


COMUNICACION

GRUPO ZETA LANZA LA NUEVA REVISTA DE LOS CHICOS Y CHICAS DE HOY







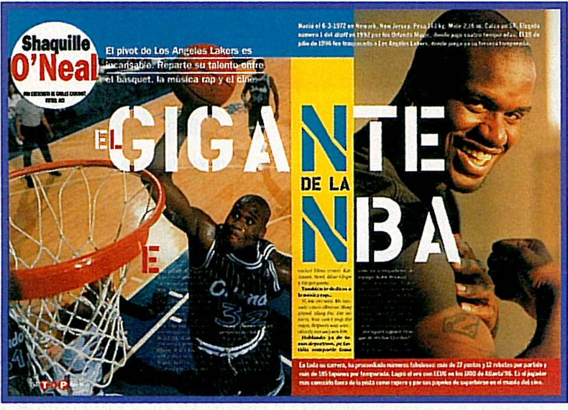
Bart Simpson es la estrella del número 1 de MEGATOP. Zapping es la sección que informa de las últimas novedades en vídeo, cine, libros y cómic.

La revista MEGATOP, editada por Ediciones B-Grupo Zeta, es la nueva publicación mensual dirigida a chicos y chicas entre 9 y 14 años. Su objetivo es informar y divertir. La revista ofrece cada mes reportajes sobre sus ídolos de la música, el cine y el deporte, además de abordar temas que les afecten directamente como los estudios, las relaciones con los amigos y los padres, problemas derivados del crecimiento, etcétera.

Los chicos y chicas de estas edades tienen una importante conciencia ecológica y solidaria, temas a los que MEGATOP dedica un suplemento especial llamado Planeta Vivo. En estas páginas se ofrecen reportajes sobre el medio ambiente, fauna salvaje, animales domésticos e informaciones sobre acciones solidarias. Planeta Vivo también contiene pasatiempos, horóscopos, cómics, secciones participativas y de opinión. El suplemento Planeta Vivo ha sido impreso sobre papel fabricado mediante un proceso 100% libre de cloro.

Un ingrediente que no falta en MEGATOP son los dos megapósters con ídolos e imágenes espectaculares.

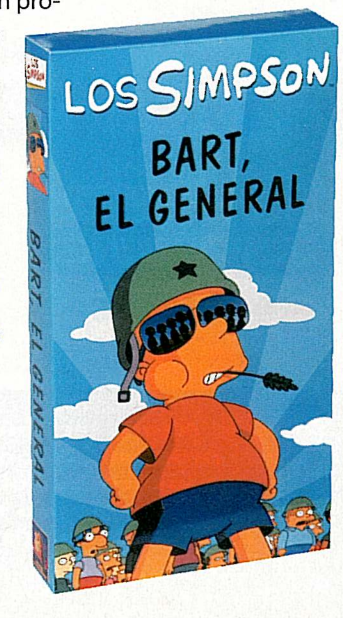
La revista utiliza un lenguaje fresco y directo. El diseño es superatractivo, con fotos espectaculares y efectos gráficos alucinantes. Otro de los objetivos de MEGATOP es hacer la lectura fácil, con textos cortos pero con mucho contenido. El número 1 lleva un vídeo de Los Simpson con el episodio Bart, el General y un álbum-póster con dos tarjetas coleccionables de Los Simpson producido por Oscar Mayer. El precio del número 1 de Megatop, con revista y vídeo, es 495 pesetas.







Shaquille O´Neal contesta a las preguntas de MEGATOP en una entrevista supercañera. La Oreja de Van Gogh cuenta sus secretos en un reportaje total.





Vuelve el juego de lucha más famoso de todos los tiempos

Contiene en un CD tres juegos originales

- Street Fighter II: The World Warrior
- Street Fighter II: Champion Edition
- Street Fighter II: Turbo Hyper Fighting



Incluye posters, ilustraciones y artes clásicos de la época

Soporte de Dual Shock: máxima experiencia



PAL



INTERactive

Hermosilla, 46. 2º dcha – 28001 Madrid – Tel: 91 578 13 67 – www.virgin.es



15 hoteles en París · compras en Londres · cocina japonesa · viaje gratis a CUBA

VIAJAR

Nº 165 - ABRIL 1999 - 600 PTAS / 3,61 EUROS

Nuevo diseño, nuevas secciones, mucha más información

CABO VERDE PLAYAS Y MÚSICA DEL CARIBE AFRICANO

SEVILLA LISTA PARA LA FERIA MÁS LUMINOSA

ESCAPADAS MONASTERIOS CATALANES, LA ALBERCA, MONTES DE LA MARINA

INFORME GUÍA PARA DISFRUTAR DE LOS PRINCIPALES AEROPUERTOS DE EUROPA

NUEVO COLECCIONABLE las mejores rutas por españa de parador en parador el camino de santiago

ESCRIBEN manu LEGUINECHE · luis PANCORBO · javier REVERTE · jesús TORBADO

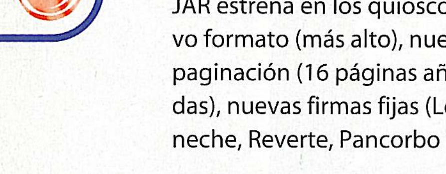


*Un destino destacado será tratado en profundidad cada mes en el nuevo VIAJAR. La antigua colonia portuguesa de **Cabo Verde** es el destino que se asoma en el mes de abril a sus páginas.*

COMUNICACION

LAS MEJORES RUTAS POR ESPAÑA EN LA NUEVA REVISTA «VIAJAR»





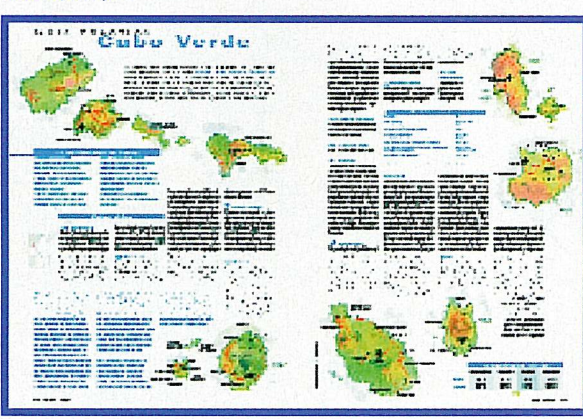
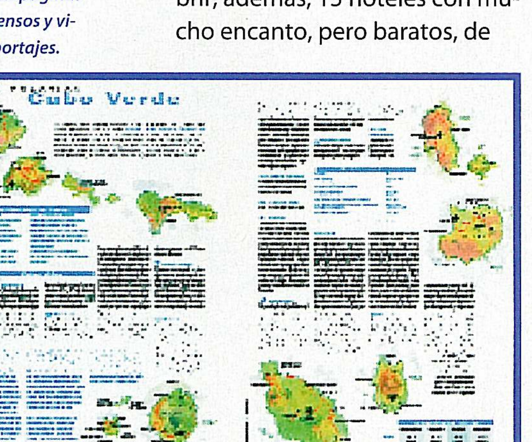
Este mes de abril, la revista VIAJAR estrena en los quioscos nuevo formato (más alto), nueva paginación (16 páginas añadidas), nuevas firmas fijas (Leguineche, Reverte, Pancorbo y Torbado) y un nuevo diseño que permite incorporar más secciones y un gran tema en profundidad, expresados en un lenguaje visual ordenado, muy atractivo y con mayor densidad informativa. Además inaugura un nuevo coleccionable: Las mejores Rutas por España, de Parador en Parador, seis mapas-guía desplegables que guían las rutas más excepcionales de España con sus mejores Paradores de Turismo. El primer mapa-guía recorre los caminos del Norte y Francés del Camino de Santiago.

No te pierdas el número de abril de VIAJAR donde podrás descubrir, además, 15 hoteles con mucho encanto, pero baratos, de París; las tiendas de interiorismo en Londres; la cocina japonesa; las islas del Caribe africano, Cabo Verde; toda Sevilla, ya lista para su feria; los pueblos más bellos de España; las espectaculares casonas de indiano en Asturias y cómo matar el tiempo libre en los principales aeropuertos de Europa. Junto con las secciones habituales, las propuestas de escapada, arte, aire libre y comparativa de viajes organizados a Irán, Amsterdam y los Cayos cubanos. Y el concurso para ganar un viaje gratis para dos personas a Cuba. Tus mejores sueños para las vacaciones este mes, en VIAJAR.

Ofrecer informaciones prácticas para los viajeros y responder a todas las preguntas que se plantean antes de los viajes son los objetivos de los nuevos informes y de las páginas de noticias.



Más claridad y orden para la información. Esas son las premisas del nuevo diseño de VIAJAR en sus secciones habituales, sus nuevas páginas y sus extensos y vividos reportajes.







La mejor carrera de acción en el coche
más alucinante jamás construído.











sony

PLAYSTATI[ON]
La próxima genera[ción]

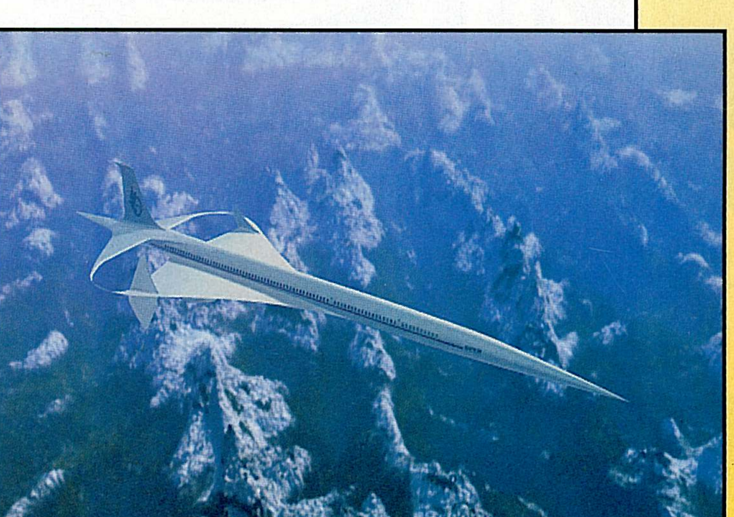
Los 128 bits de Sony ya son una realidad. La compañía realizó una multitudinaria presentación de su nuevo hardware en la capital japonesa, con periodistas y desarrolladores de todo el mundo. Su lanzamiento en Japón puede ser una fecha memorable para el videojuego.

por R. DREAMER

Los cinco días en **Tokio** dieron para mucho. Nadie se esperaba que SONY fuera a presentar ***PlayStation 2*** casi un año antes de que vea la luz en **Japón**. La sorpresa fue mayúscula y, por unas horas, las novedades para los 32 *bits* quedaron en un segundo plano. Nadie se acordaba ya del largo viaje al País del Sol Naciente y el cansancio desapareció como por arte de magia. Mientras estuvimos en el **Tokyo International Forum** no cesamos de asombrarnos con la capacidad que atesora el *hardware* de la próxima consola de SONY. Los dos *chips* principales, el procesador central *Emotion Engine* y el procesador gráfico *Graphics Synthesizer*, nos introducen en una nueva era del entretenimiento tal y como explicaron el presidente de SONY C.E. y el responsable de la creación de la consola, **Ken Kutaragi**. La posibilidad de representar fielmente las emociones humanas y efectos gráficos muy complicados, como representar el humo o el agua, que hasta ahora sólo estaban al alcance de *GWS* (equipos utilizados para generar gráficos en las películas), no supondrán ningún problema para ***PlayStation 2***. Aún así, **Kutaragi** insistió en que su obra es un producto para el entretenimiento, para aquellos que entendemos este mundillo como una forma de vida, y para los que pasar unas horas jugando cada día resulta imprescindible. SONY también nos mostró los últimos títulos para ***PlayStation***, de sus equipos de desarrollo y de NAMCO. Las estrellas fueron Gran Turismo 2, una apuesta segura, y Ridge Racer Type 4, la última maravilla de NAMCO. Por último, sólo nos queda agradecer a SONY la invitación a este fantástico viaje a **Japón**, donde **Alicia Sanz**, Jefe de Relaciones Públicas de SONY ESPAÑA, nos atendió en todo momento haciendo que la estancia resultara muy agradable.

*Los dos motores de **PlayStation 2**, Emotion Engine y Graphics Synthesizer, han superado cotas muy altas de procesamiento que hasta ahora sólo estaban al alcance de muy pocos.*

*Después del éxito obtenido con **PlayStation** en todo el mundo, SONY se prepara para asaltar el mercado con una consola que supera todo lo visto anteriormente de una forma bestial.*







ON 2
ción



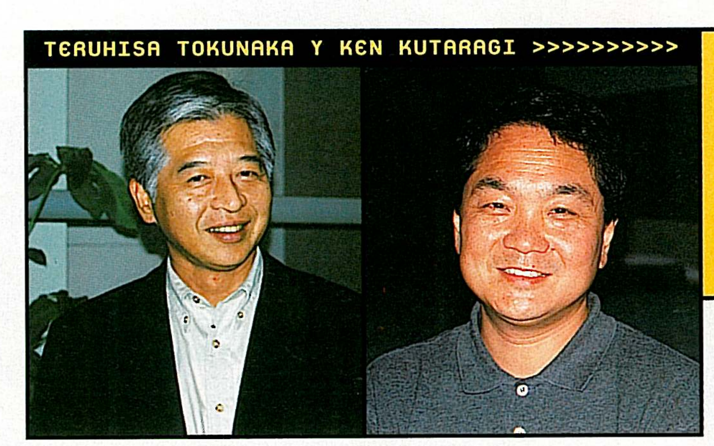
Y ADEMAS >>>>>>>>

- GRAN TURISMO 2
- APE SCAPE
- OMEGA BOOST
- UM JAMMER LAMMY
- ACE COMBAT 3
- ANNA KOURNIKOVA SMASH COURT
- DRAGON VALOR

PLAYS

Así ser

Después de múltiples rumores sobre la nueva máquina de Sony, la compañía japonesa no ha querido esperar más y ha presentado oficialment

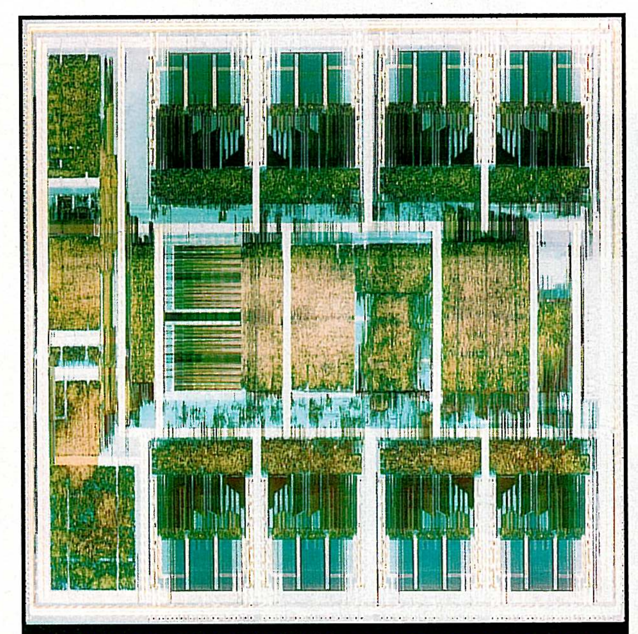


TERUHISA TOKUNAKA Y KEN KUTARAGI >>>>>>>>>>

El presidente y CEO de SCEI junto al responsable de la creación de ***PLAYSTATION*** *y* ***PLAYSTATION 2****, explicaron a los periodistas de todo el mundo, cuál es el concepto que quieren desarrollar con su consola de 128 bits en el* ***Tokyo International Forum.***

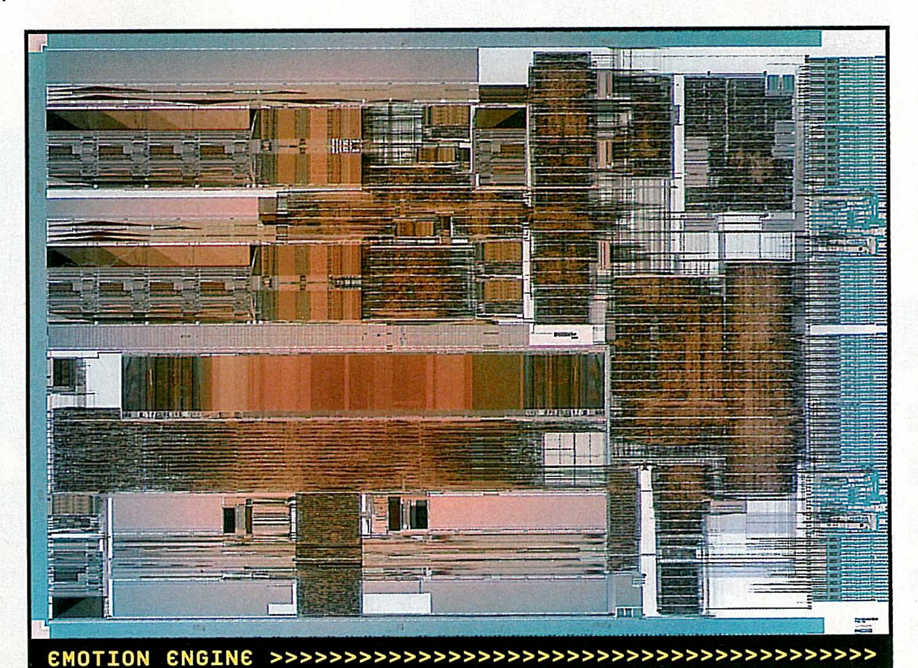


Como he dicho antes, la sorpresa que nos llevamos todos los periodistas en **Japón** fue mayúscula cuando nos enteramos de que el principal motivo del viaje a **Tokio** era la presentación de ***PLAYSTATION 2*** -si es que finalmente éste es el nombre elegido para la consola-. De esta forma, y con la desorientación producida por el cambio de horario, fuimos conducidos con gran expectación al **Tokyo International Forum** -el mismo lugar que eligió SEGA para mostrar al mundo ***DREAMCAST***- donde tendría lugar el evento. Medios procedentes de todos los rincones del planeta se dieron cita en un enorme anfiteatro. Cámaras de televisión, de vídeo, flashes y una ligera agitación precedieron el comienzo. El máximo dirigente de SONY dirigió unas palabras al público, haciendo hincapié en la relevancia que ha adquirido la división de entretenimiento de la compañía debido sobre todo al fenomenal éxito de ***PLAYSTATION***, con 50 millones de consolas vendidas en todo el mundo. Después, se pasó a lo que todos estábamos esperando: ***PLAYSTATION 2***. El principal objetivo de SONY, vista la tremenda potencia del *hardware*, ha sido crear una máquina que pueda competir, no ya sólo contra las actuales consolas y ordenadores, sino con las futuras generaciones (sobre todo en lo que a ***PC*** se refiere). Su intención de dar un paso de gigante ha quedado clara: los usuarios tienen que notar claramente la diferencia entre los juegos desarrollados para 32 y 128 *bits*.



GRAPHICS SYNTHESIZER >>>>>>>>>>>>>>>>>>

El motor gráfico sobrepasa con holgura las prestaciones de la última generación Pentium. Diseñado por SONY, es capaz de dibujar 75 millones de polígonos por segundo y 150 millones de partículas p/s.



EMOTION ENGINE >>>

La CPU de ***PLAYSTATION 2*** *no ha sido diseñada sólo para jugar. En un futuro será utilizado como procesador para aplicaciones digitales de entretenimiento. De hecho la placa será utilizada para los arcades.*

TATION 2

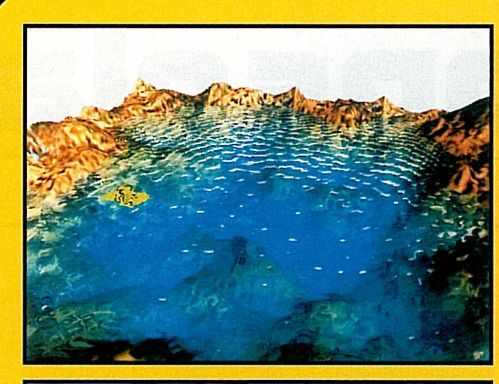
rá la nueva consola

e las posibilidades de su incursión en el mundo de los 128 bits.

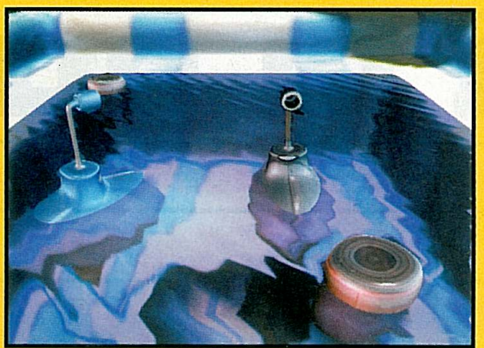


Squaresoft. Uno de los momentos cumbre vino con las *demos* producidas por esta compañía para el nuevo *hardware*. Una pantalla gigante mostraba el rostro de un anciano perfectamente animado, obra de la división americana que desarrolla películas de animación CG. Pronto veremos los resultados en FINAL FANTASY: THE MOVIE. También presenciamos un juego de lucha de DREAM FACTORY -¿EHRGEIZ 2?-, y una impresionante secuencia de FFVIII, con la escena del baile en tiempo real.

sony PLAYS

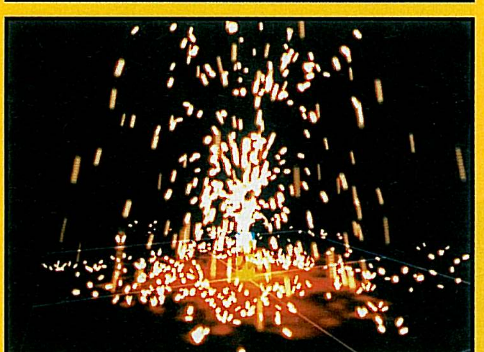


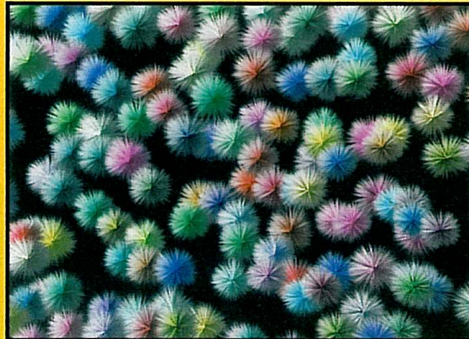


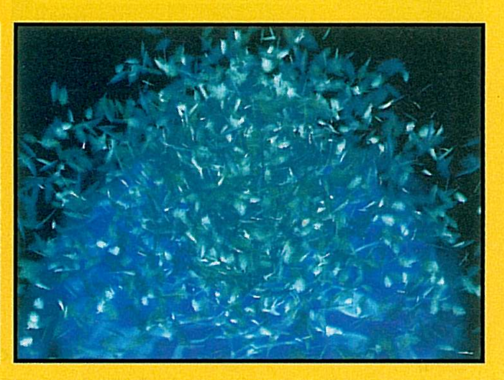




Sony C. E. I. **Las demostraciones que presentó SONY optaron por un talante mucho más técnico. Mientras veíamos las imágenes, nos fueron explicando la capacidad del *chip* gráfico: una bengala consumiéndose y soltando chispas como muestra de los 150 millones de partículas/seg. que puede generar y que permitirían reproducir efectos como el humo de una forma totalmente real; pompones de todos los colores se multiplicaron en pantalla hasta alcanzar un tamaño minúsculo, multitud de figuras poligonales surgieron desde el fondo o un montón de plumas que se esparcían suavemente como si de una onda expansiva se tratara, sirvieron como ejemplo de los 75 millones de polígonos/seg. que *Graphics Synthesizer* es capaz de procesar. Todas estas secuencias se generaban en tiempo real.**

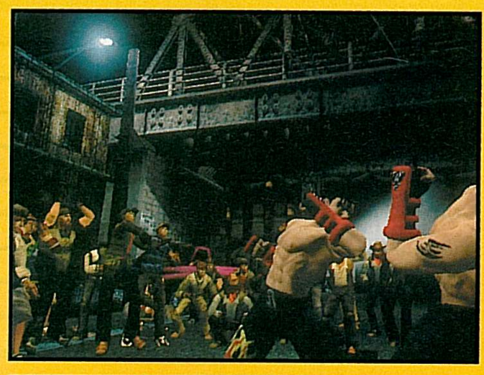








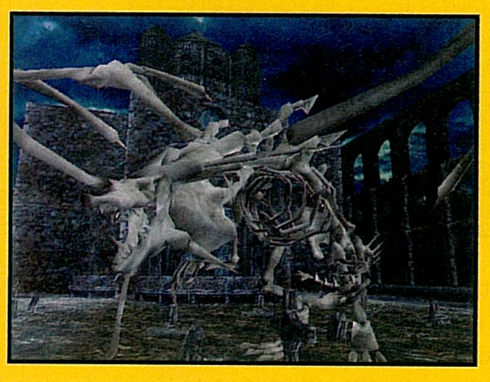
PlayStation 2 será capaz de reproducir fielmente expresiones faciales, efectos como el del agua, humo y un sinfín de maravillas que pueden suponer un cambio fundamental en el desarrollo de *software*. Una revolución tan grande como la que supuso la aparición de los ***Macintosh*** en el mundo de la música, según palabras de **T. Tokunaka**. Dicha capacidad de representar el comportamiento humano hasta el punto de recrear emociones, les ha llevado a bautizar la CPU con el nombre de *Emotion Engine* (el motor de las emociones). Desarrollada conjuntamente con TOSHIBA CORP., sus 128 *bits*, 32 megas de RAM y la incorporación de MPEG 2 permiten el proceso de 66 millones de polígonos, una cifra equiparable a las que se manejan con las GWS (*Graphics Workstations*) utiliza-



Namco. Esta compañía nos tenía reservada una sorpresita. Mr. Tanaka estuvo jugando con una *demo* en la que Paul Phoenix y Jin Kazama, dos personajes de TEKKEN 3, se enfrentaban en la calle rodeados de un público que no cesaba de animarles. La *intro* de RIDGE RACER 4 también estuvo presente con una espléndida recreación en tiempo real de la bella Reiko Nagase.

From Software. Los creadores de la saga KING'S FIELD mostraron una secuencia increíble a 60 fps. Un ejército de esqueletos, deambulando por un brumoso cementerio, quedaba reducido a un montón de huesos. Después, por arte de magia, se unieron para formar el esqueleto de una criatura gigantesca, mitad dragón, mitad dinosaurio, con una iglesia de fondo.









*En el edificio de SONY en **Tokio** asistimos a una rueda de prensa con **Teruhisa Tokunaka**, presidente de SONY C.E.I., **Ken Kutaragi**, padre de PLAYSTATION y **Shin 'Ichi Okamoto**, del departamento de Software.*

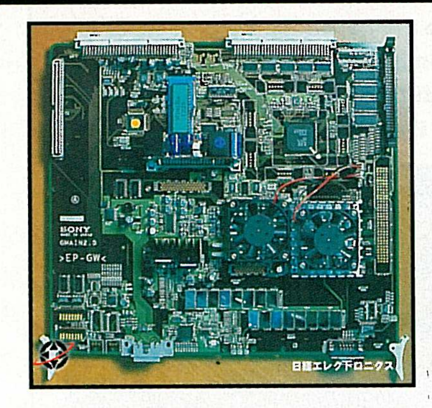
Al final de la conferencia, durante la que fueron mostradas las demos desarrolladas por SONY, NAMCO y SQUARE, fue posible observar las Workstations con el hardware de PLAYSTATION 2 .

En la foto de la izquierda, integrantes de los equipos responsables de las demostraciones, jugando con CRASH BANDICOOT 3, y algunas de sus creaciones.

das en la producción de películas. Por otro lado, el *chip* gráfico de la consola deja a la altura del betún a los ordenadores con tarjetas aceleradoras. Se trata de una auténtica bestia a la hora de generar polígonos y partículas por segundo. Es capaz de renderizar 20 millones de polígonos/seg. utilizando *Z-buffering*, texturas, iluminación y *alpha blending* (transparencias). La placa de ***PLAYSTATION 2*** permite generar imágenes en tiempo real de una calidad sin precedentes, tal y como pudimos comprobar en las *demos* mostradas durante la presentación y la rueda de prensa del último día. Mil preguntas rondaban por nuestras cabezas, que fueron atendidas con toda la paciencia del mundo. Las dos grandes incógnitas del momento, cuál será el diseño de la consola y el nombre definitivo, no fueron desveladas, pero sí tuvimos oportunidad de aclarar otras dudas al respecto. ***PLAYSTATION 2*** incorporará una unidad compatible con CD-ROM y DVD-ROM, aunque no está previsto que pueda reproducir películas DVD. Simplemente, SONY ha pensado que es el formato del futuro y que permite almacenar una gran cantidad de información. Por supuesto, aún tendremos que esperar para conocer el precio, pero la fecha de lanzamiento todavía queda lejos. A finales de año

PLAYSTATION 2

LA PERICIA DE SUPER JUEGOS TE OFRECE UNA PRIMICIA MUNDIAL. EN LA FOTO INFERIOR MOSTRAMOS EL ASPECTO QUE PRESENTA LA PLACA MADRE QUE INTEGRA LA MAS AVANZADA TECNOLOGIA PARA PLAYSTATION 2 >>>>



FICHA TECNICA >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

CPU	**128 Bit "Emotion" TM**
Frecuencia de Reloj	300 MHz.
Memoria Cache	Instrucciones: 16 KB.
	Datos: 8 KB-16 KB (ScrP)
Tipo de Memoria	Direct Rambus (Direct RDRAM)
Memoria Principal	32 MB
Velocidad del Bus de Datos	3.2 GB/seg.
Co-procesador	FPU (Floating Point Unit)
	Floating Point Multiply Accumulator x1
	Floating Point Divider x1
Vector Units	VU0 and VU1
	Floating Point Multiply Accumulator x9
	Floating Point Divider x3
Potencia del co-procesador	6.2 Giga FLOPS
3D CG Geometric Transform.	66 millones polígonos/seg.
Descompresor de imágenes	MPEG2
GRAFICOS	**"Graphics Synthesizer"**
Frecuencia de Reloj	150 MHz.
DRAM: Velocidad del Bus	48 GB/seg.
DRAM: Ancho de Banda	2560 Bits
Profundidad de Pixel	RGB: Alpha: Z Buffer (24:8:32)
Procesamiento polígonos	75 millones polígonos/seg.
SONIDO	**"SPU2+CPU"**
Canales	ADPCM: 48 ch en SPU2 más las voces,
	programables por el software
Frecuencia de Sampleado	44.1 KHz o 48 KHz (seleccionable)
IOP	**I/O PROCESADOR**
Procesador Central	PlayStation (actual) CPU
Frecuencia de Reloj	33.8 MHz o 37.5MHz (seleccionable)
Sub Bus	32 Bit
Tipos de Interface	1EEE1394, Serial Bus Universal (USB)
Comunicación	vía PC-Card (PCMCIA)
DISPOSITIVOS DE LECTURA	**CD-ROM y DVD-ROM**

está prevista su salida al mercado japonés, y es más que posible que haya 8 títulos preparados para la fecha de lanzamiento. Mientras tanto, en **EE.UU.** y **Europa** deberemos esperar hasta finales del 2000 para disfrutar de ***PlayStation 2***. SONY ya ha iniciado contactos con algunas compañías para obtener contratos exclusivos, pero no hay nada firmado por el momento. Otra de las posibilidades que nos ofrece ***PS2*** es conectarse a **Internet** para navegar por la red, utilizar el correo electrónico y, posiblemente, jugar en red con otros usuarios. Finalmente, la mejor noticia para los usuarios de ***PlayStation***, es que ***PSX2*** será totalmente compatible con el extenso catálogo de 32 *bits*, gracias al procesador I/O de unas características muy similares al *chip* de ***PSX***. De hecho, pudimos contemplar cómo uno de los desarrolladores de SONY jugaba con Crash Bandicoot 3 en una *Workstation* con el *hardware* de la nueva consola. Por si hay dudas, en la rueda de prensa dejaron muy claro que los juegos de ***PlayStation*** no sufrirán ninguna mejora al ser reproducidos en ***PS2***, aunque hubiera sido una gran idea. También están pensando muy seriamente en continuar con el proyecto ***Net Yaroze*** en 128 *bits* debido a su gran acogida. En resumen, tal y como suele pasar en estas ocasiones, nos dejaron con la miel en los labios ante la larga espera que se avecina para poder disfrutar con los primeros títulos de esta auténtica maravilla de la técnica audiovisual.





■ KEN KUTARAGI
CREADOR DE PLAYSTATION 2

El padre de la criatura

El éxito y la experiencia avalan la carrera de Kutaragi. En esta nueva aventura, una vez que SONY ha entrado por la puerta grande dentro de este complicado mundo, él tiene las ideas muy claras: «No quiero que mi creación se termine pareciéndo a un PC. *PlayStation 2* será una máquina destinada al entretenimiento y esa será su única función, aunque está claro, que su potencial introducirá un nuevo concepto en el desarrollo de juegos. Quizá se necesiten directores, sobre todo para reproducir las expresiones de la cara de los protagonistas, algo que con este *hardware* es posible hacer».



Snowboarding

TWISTedEDGE Snowboarding

KEMCO

TWISTED EDGE snowboarding

KEMCO

NINTENDO64

LICENSED BY Nintendo

PAL VERSION

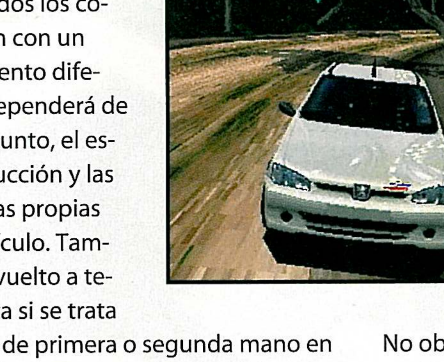
GRAN T

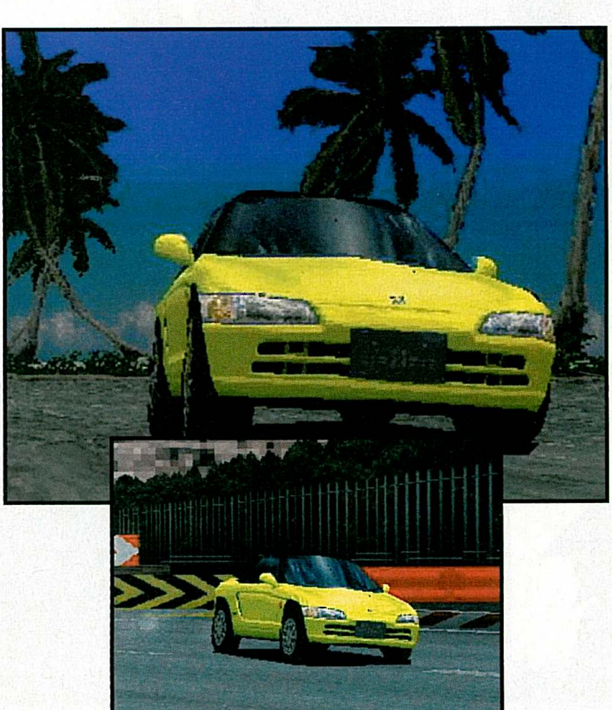
La nueva entrega de la saga Gran Turismo contará con unos 400 modelos de vehículos y cerca de 20 circuitos.

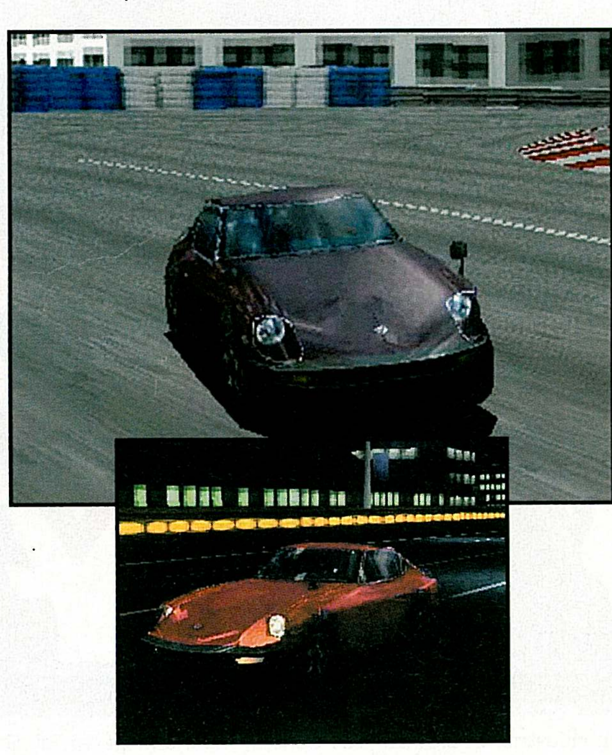
KANUZORI YAMAUCHI >>>>>>>>>>>>

El vice-presidente ejecutivo de POLYPHONY DIGITAL INC. y máximo responsable de la creación de GRAN TURISMO y GRAN TURISMO 2, nos hizo una demostración de sus habilidades al volante en el circuito de ***Roma****.*

Durante el viaje a **Japón** con SONY, además de asistir a la presentación de la nueva consola, también tuvimos la oportunidad de charlar con varios grupos desarrolladores de la compañía. Uno de ellos era POLYPHONY DIGITAL INC., los padres de GRAN TURISMO, que nos respondieron a todas nuestras preguntas e incluso pidieron la opinión de los periodistas sobre su primer título y las novedades que van a incluir en su secuela. Y es que, después de las ventas obtenidas con GT, todo el mundo esperaba con impaciencia las primeras noticias sobre la segunda entrega. Su fecha de lanzamiento está prevista para el verano, y os podemos asegurar que los programadores se han esforzado para que el juego supere todo lo que pudimos ver en GT, aunque manteniendo su espíritu. Es decir, volvemos a encontrarnos con el simulador de conducción más cercano a la realidad para los 32 *bits* de SONY. Todos los coches cuentan con un comportamiento diferente, que dependerá de la puesta a punto, el estilo de conducción y las características propias de cada vehículo. También se han vuelto a tener en cuenta si se trata de un coche de primera o segunda mano en los precios. Uno de los cambios más significativos es que de 150 coches se ha pasado a una cifra que rondará los 400 modelos. Otra de las ideas del equipo desarrollador ha sido actualizar los cambios que han sufrido los automóviles reales e introducir los que han aparecido recientemente en el mercado, con una mayor participación de modelos europeos y americanos. A pesar de que todavía se está negociando con algunos fabricantes, GRAN TURISMO 2 contará con varias licencias. Están confirmadas las ausencias de tres grandes del mundo del motor. FERRARI, PORSCHE Y LAMBORGHINI se perderán esta cita, pero como podéis comprobar en las pantallas, hay otros modelos que quitan el hipo. No obstante, en GT2 será posible seleccionar utilitarios (Volkswagen Beetle y Peugeot 106 entre otros) aunque los creadores se han decantado más por los deportivos. Sin duda, éstos se adaptan mejor a las pruebas de rally, otra de las novedades del juego, que se com-





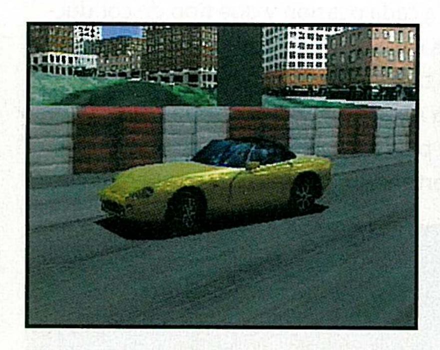


Los 400 vehículos incluidos en GRAN TURISMO 2 han sido representados fielmente, teniendo en cuenta cada detalle de la carrocería y el peculiar sonido del motor, que variará dependiendo del modelo.

Los amantes del mundo del motor hallarán réplicas perfectas de auténticas joyas automovilísitcas y modelos actuales. A la izquierda, un clásico de DATSUN en la época de los 70 y un producto de la marca SUZUKI.

URISMO 2

SONY C. E.





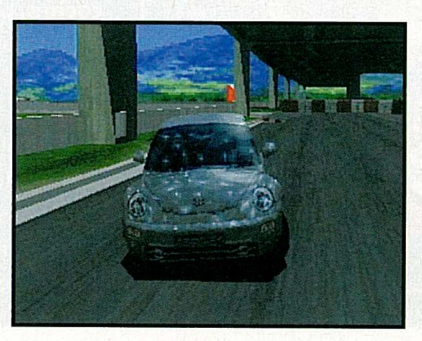














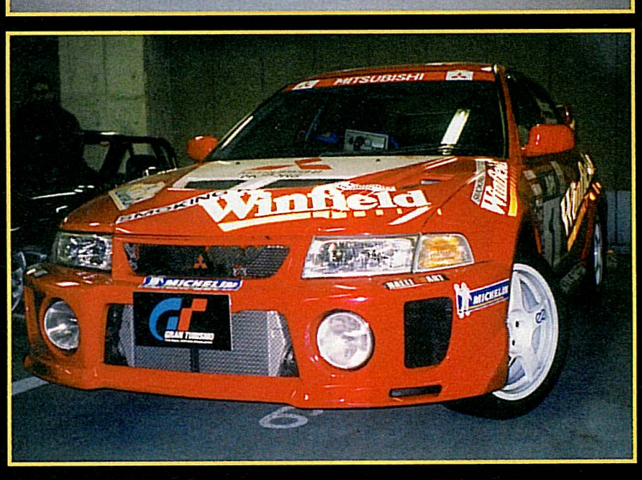
G R A N T

binan con circuitos de carretera, tal y como sucedía en la primera entrega, para sumar unos 20 circuitos en total. Para el diseño de algunos escenarios se ha optado por ciudades reales, tal es el caso de **Roma** y **Los Angeles**. Esta última alberga uno de los trazados secretos del juego. Sin embargo, no se trata de una reproducción fotográfica de las ciudades, ya que sólo aparecen los elementos más representativos, como estatuas o edificios famosos. La razón de que se haya sacrificado el realismo en este apartado es que se ha aprovechado el *hardware* en la jugabilidad para que el juego sea lo más divertido posible. En nuestra visita tan sólo pudimos observar cómo **Kazunori Yamauchi**, vice-presidente ejecutivo de POLYPHONY DIGITAL INC., exhibía sus habilidades al volante en el circuito romano, y el aspecto gráfico resultó ser impresionante. Si el resto de escenarios siguen la misma pauta, vamos a disfrutar de lo lindo. Además, hay que tener en cuenta que Gran Turismo 2 tiene un talante más estratégico aún que la primera parte. Habrá que pensarse muy bien qué componentes se adaptan mejor a cada ocasión y qué tipo de conducción es necesaria en cada circuito. Y no sólo por el trazado, porque también se ha mejorado la AI (inteligencia artificial) de los adversarios, para que cada una de las carreras se convierta en un auténtico reto. No os creáis



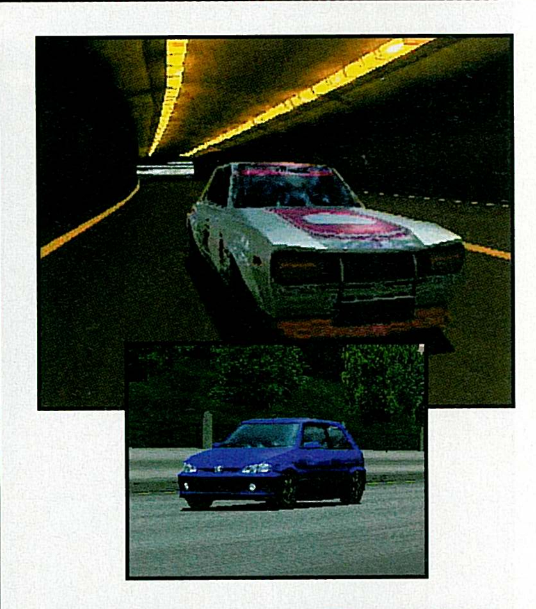
LOS INTEGRANTES DEL EQUIPO DE DESARROLLO DE GRAN TURISMO 2 SE DESPLAZARON HASTA INGLATERRA PARA DIGITALIZAR TODOS LOS EFECTOS DE SONIDO EN UN CONOCIDO CIRCUITO BRITANICO DE FORMULA 1 >>>>>>>>>>>>>





Pasión por la velocidad

Kazunori Yamauchi y el resto del equipo son unos apasionados de los coches. Lo que vemos en el juego no es sino un reflejo de su afición preferida. Nada mejor que una buena dosis de adrenalina para paliar las horas y horas que pasan frente al ordenador. Fijaos hasta donde llega su fiebre, que en el desarrollo de Gran Turismo probaron casi todos los modelos del juego.





que los programadores se han olvidado de los principiantes. Un juego con esta calidad llama la atención de cualquier usuario, y sería una lástima que una dificultad extrema no permitiera disfrutar a los más noveles conduciendo un coche último modelo. Por ello, en GT2 se ha creado un sistema especial, que favorecerá a aquellos que tengan graves problemas para conseguir los carnets. Para aquellos que huyen de las complicaciones y para el público en general, todo el sistema de menús (que en un juego como GRAN TURISMO resultan fundamentales) ha sido reciclado para que el usuario se desplace fácilmente, sobre todo a la hora de poner a punto el coche, que en GT resultaba un trabajo sólo apto para la gente con una paciencia a prueba de bombas. Uno de los motivos que facilitará este apartado es que GRAN TURISMO 2 también será traducido al castellano. POLYPHONY aún no ha decidido si finalmente habrá grandes diferencias entre las versiones japonesa, americana y europea. Incluso solicitaron nuestra opinión al respecto. En principio, la única diferencia entre el original y la entrega *PAL* será la banda sonora cuya elección correrá a cargo de la división europea de SONY. Sin embargo, la mayoría de los periodistas coincidió en que prefería la música de la versión japonesa. Sobre gustos no hay nada escrito, ya se sabe. Y los padres de esta saga lo han experimentado con su



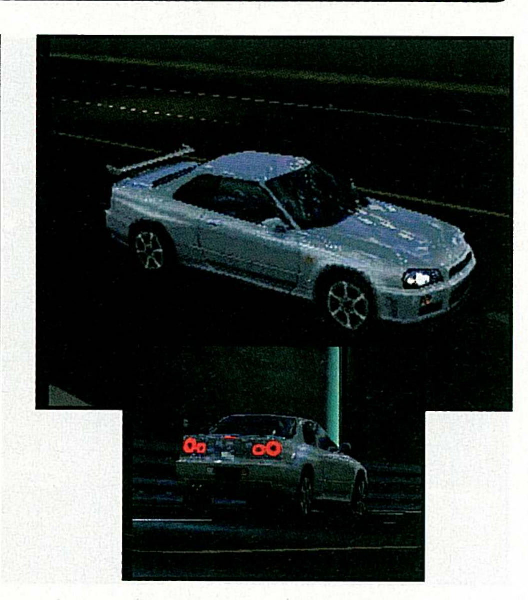
TAL Y COMO OCURRIO CON LA PRIMERA ENTREGA DE LA SAGA, LA UNICA DIFERENCIA PREVISTA ENTRE LAS VERSIONES JAPONESA Y EUROPEA LA ENCONTRAREMOS EN LA BANDA SONORA, QUE SERA ELEGIDA POR SONY C.E.E.>>>>>>





*La garantía del éxito de GRAN TURISMO 2 parece asegurada, tanto por las ventas de su predecesor como por lo que pudimos ver en **Tokio.** POLYPHONY DIGITAL INC. seguirá en la brecha.*

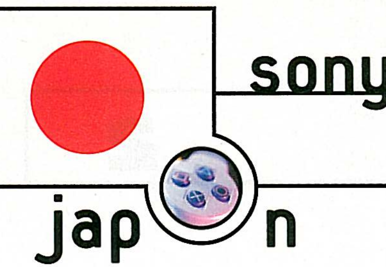
Uno de los apartados más espectaculares de GT, las repeticiones de cada carrera, seguirá presente en la segunda entrega, con una versión mejorada de la tecnología environment-mapping.









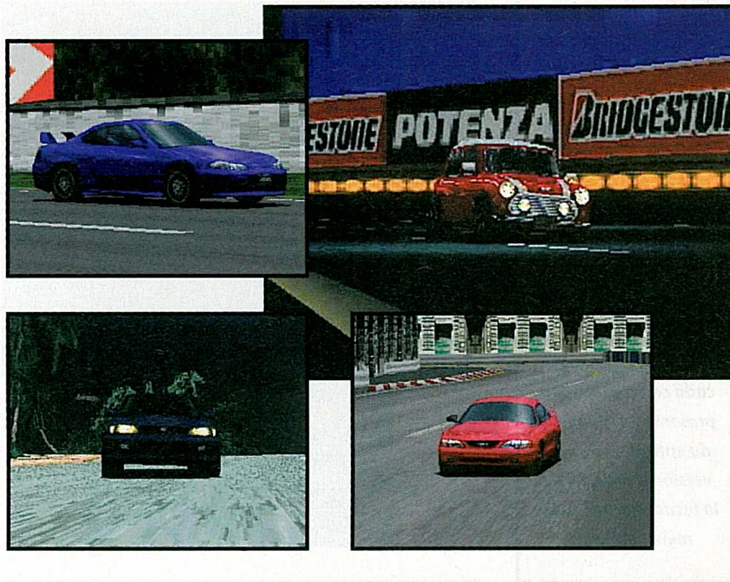


GRAN TURISMO 2

primera criatura. Según explicó **K. Yamauchi** durante la rueda de prensa, GRAN TURISMO fue creado pensando en el mercado japonés. El éxito obtenido en **Europa** (2.33 millones de unidades contra 2.21 millones en **Japón**) les dejó completamente alucinados. Sin duda, ésta ha sido una buena razón para que se hayan incluido un mayor número de vehículos europeos. En cuanto a las preferencias de los jugadores americanos (1.66 millones de unidades), sobre todo en lo que a la representación de daños en la carrocería se refiere, son las que más quebraderos de cabeza les están dando. Pero **Yamauchi** asegura que no habrá explosiones ni colisiones espectaculares en el juego. Lo que sí ha sido reproducido fielmente es el sonido de los diferentes tipos de motor, salidas de ruedas, frenazos y demás efectos sonoros. Los miembros del equipo se desplazaron hasta un circuito de **Inglaterra** para digitalizar todos y cada uno de los sonidos que aparecen en GRAN TURISMO 2. En lo que se refiere al futuro, esperan desarrollar GRAN TURISMO 3 para ***PLAYSTATION 2***. En la presentación ya fuimos testigos de cómo puede ser este título con la *demo* de GT que crearon, en apenas 3 semanas, para la consola de 128 *bits*. También declararon que una de sus mayores ilusiones sería producir un juego de **Fórmula 1**, uno de los deportes favoritos de sus integrantes. No podía ser de otra manera.



GRAN TURISMO 2 TIENE PREVISTA LA FECHA DE LANZAMIENTO EN EL MERCADO JAPONÉS PARA ESTE VERANO, NO SE SABE SI EN JUNIO O JULIO, Y EL ULTIMO CUARTO DEL PRESENTE AÑO VERA LA LUZ EN EUROPA >>>>>>>>>>>>>>

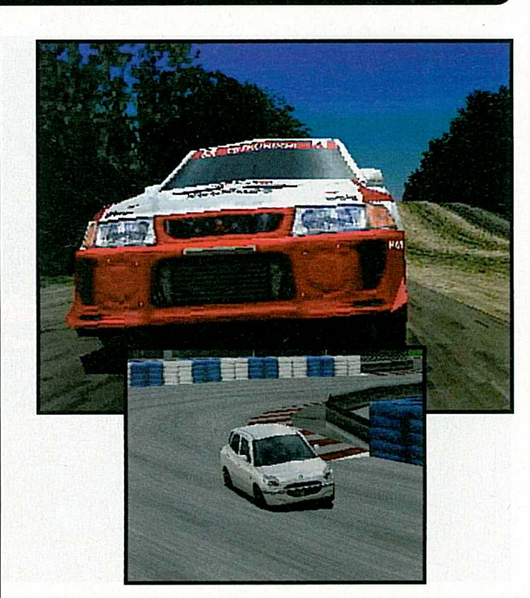




Una de las principales novedades de GT2 es la incorporación de circuitos de tierra (tipo rally) junto a los trazados de ciudad, para conformar un total de 20 circuitos incluyendo los secretos.

Aunque todavía encontraremos automóviles habituales en nuestras carreteras, POLYPHONY no ha dudado a la hora de incluir una buena cantidad de modelos deportivos.

GRAN TURISMO 2 será nuestra última oportunidad de disfrutar con esta saga en los 32 bits de SONY. La próxima entrega tiene todos los visos de entrar de lleno en el mundo de los 128 bits.





DIRECTO AL GOL



AHORA DISPONIBLE EN NINTENDO 64









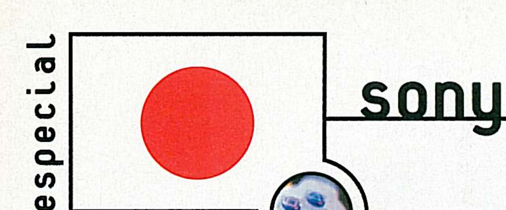
www.easports.com





Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.º Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40**



APE SCAPE

SONY C. E.

Los grupos de desarrollo de SONY están en plena ebullición como demuestran los últimos títulos presentados.



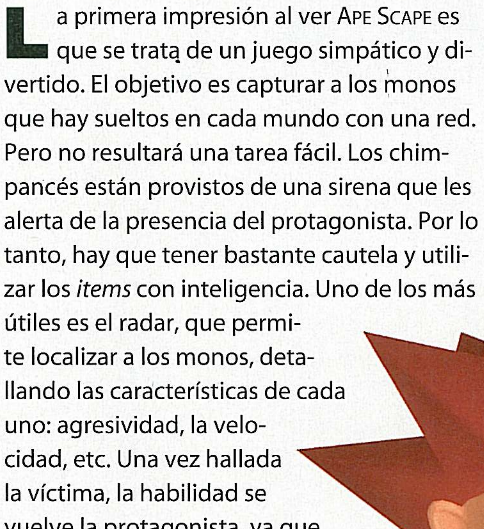
UN POCO DE HUMOR >>>>>>>>>>>>>

Los creadores de APE SCAPE posaron de esta guisa para la prensa. El personajillo del centro, encarnación del protagonista del juego, desató las carcajadas de todos durante la presentación del juego.





La primera impresión al ver APE SCAPE es que se trata de un juego simpático y divertido. El objetivo es capturar a los monos que hay sueltos en cada mundo con una red. Pero no resultará una tarea fácil. Los chimpancés están provistos de una sirena que les alerta de la presencia del protagonista. Por lo tanto, hay que tener bastante cautela y utilizar los *items* con inteligencia. Uno de los más útiles es el radar, que permite localizar a los monos, detallando las características de cada uno: agresividad, la velocidad, etc. Una vez hallada la víctima, la habilidad se vuelve la protagonista, ya que hay que capturarlos con una red cazamariposas. Y es que APE SCAPE es el primer juego que utiliza completamente el *Dual Shock*. El derecho controla al personaje y el izquierdo la dirección de los objetos (un tirachinas, la red y un coche radio-control entre otros). El sistema para utilizar los *items* es muy similar al usado en ZELDA 64, y el control analógico es de lo mejorcito que hemos visto en ***PLAYSTATION*** hasta el momento. El juego consta de 17 niveles y durante la aventura podremos disfrutar montando un tanque que dispara y en un bote de remos.





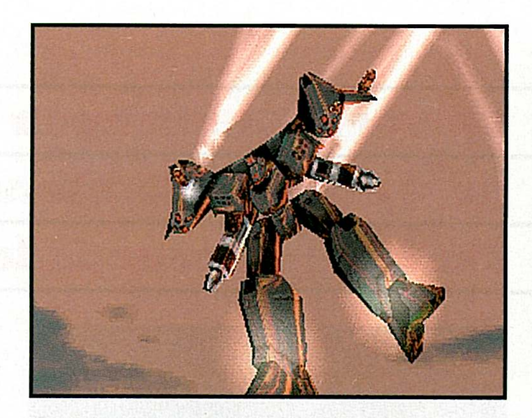


En este viaje a través del tiempo tendrás que evitar que el líder de los primates se infiltre en la máquina para viajar por diferentes épocas y convertir a todos los humanos en esclavos de su raza.

OMEGA BOOST

SONY C. E.

Obra de POLYPHONY DIGITAL INC., aunque no del mismo grupo que Gran Turismo, este *shoot'em-up* en 3D tiene una pinta excelente. En el juego manejamos un robot en un entorno parecido a Colony Wars, pero con un control más sencillo. Todos los enemigos cuentan con una barra de energía, y se ha incorporado un sistema para hacer blanco como el de Panzer Dragoon (dejar apretado un botón que localiza los blancos y se dispara con otro). Muy útil para los enemigos finales que nos esperan en las 19 fases del juego. De éstas, 10 permanecerán ocultas hasta que completemos las 9 primeras. Omega Boost cuenta con repetición, y además es posible guardar el *replay* de los momentos más espectaculares de cada combate en una tarjeta de memoria. Cuando conseguimos nuevas armas nos podemos quedar pasmados ante los fantásticos efectos de luces que ha creado POLYPHONY. Para la *intro* han optado por imágenes reales en vídeo que al final se combinan con CG. Un título ideal para los amantes de un género que últimamente está bastante desatendido.





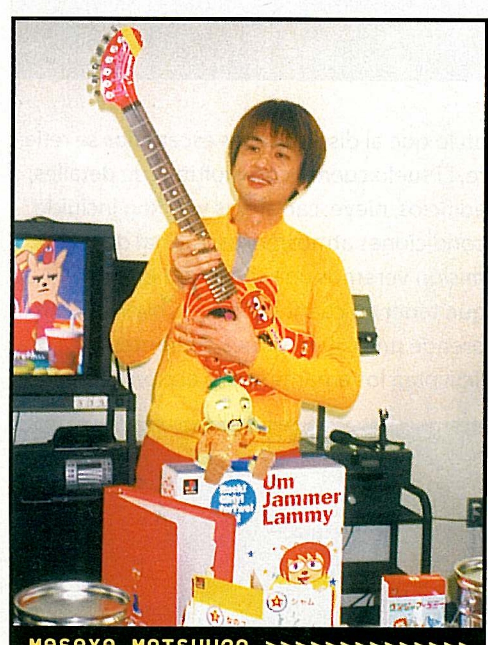






UM JAMMER LAMMY

SONY C. E.



MASAYA MATSUURA >>>>>>>>>>>>>>

Este genio nunca estuvo interesado por los videojuegos hasta la creación de Parappa. Hasta entonces la música había sido su único mundo, con su grupo PSY.S, y desarrollando software para Macintosh.



Pocas novedades os podemos contar después de la *preview* del mes pasado a cargo de **Doc**, que ya ha exprimido a tope el juego. Recién salido del horno en **Japón**, el responsable de su creación, **Masaya Matsuura**, atendió a la prensa especializada europea para contarnos todos los secretos de Um Jammer Lammy (bueno, casi todos). Al finalizar la entrevista nos enseñó el *merchandising* que invadirá las tiendas niponas como podéis comprobar en la foto. El juego sigue la misma dinámica que Parappa, pero cambiando el rap por un estilo más rockero. A través de 7 niveles, Lammy tendrá que aprender a tocar la guitarra con todo tipo de situaciones cómicas y gracias al divertido argumento ideado por su creador. Al completar todos los niveles es posible jugar de nuevo con Parappa. La recompensa no se queda en el reencuentro con Parappa, ya que hay una historia completamente nueva que se desarrolla en los mismos escenarios.

ACE COMBAT 3

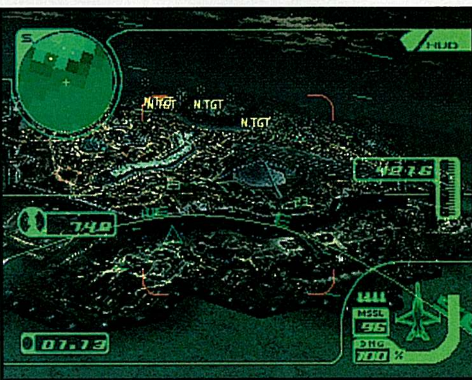
NAMCO

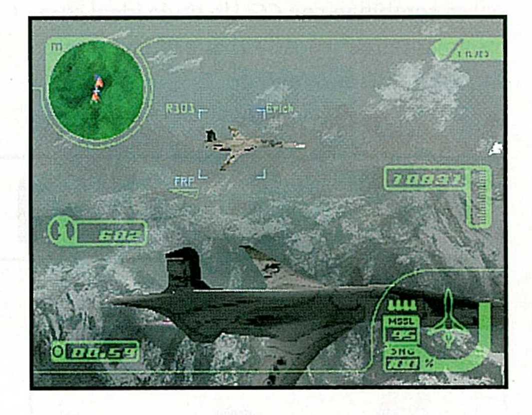
La versión europea de Ridge Racer Type 4 acaparó la atención en la presentación de las novedades de Namco.

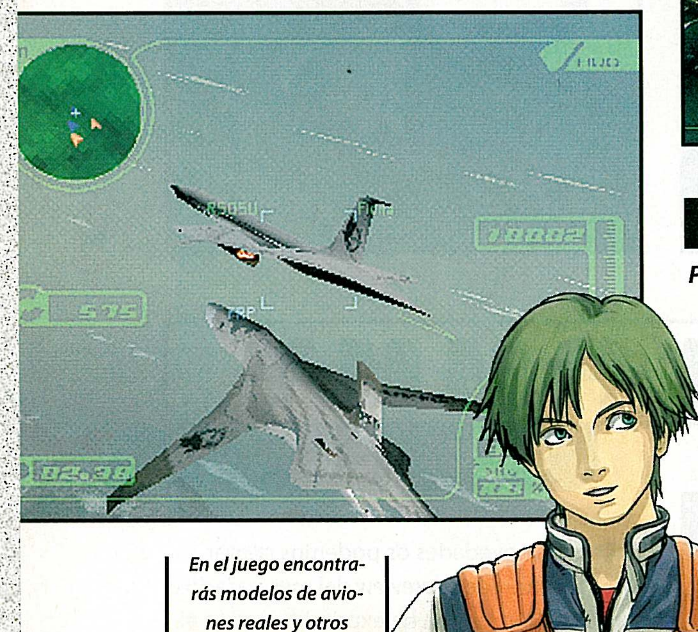


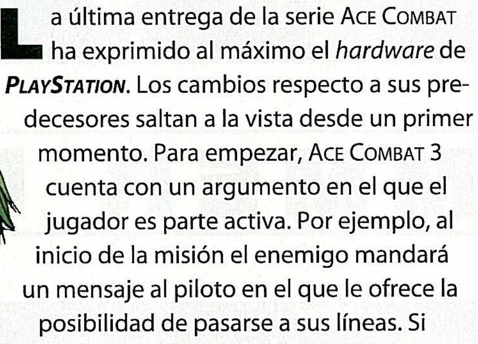
LOS PROGRAMADORES >>>>>>>>>>>>>

El equipo programador de Ridge Racer Type 4 ofreció una rueda de prensa a los medios europeos. Podéis encontrar toda la información referente al juego en la review que firma The Scope en este número.





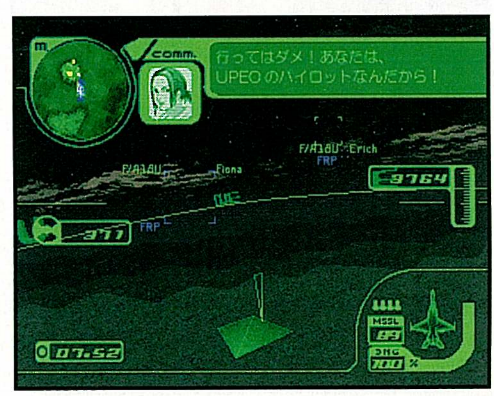




La última entrega de la serie Ace Combat ha exprimido al máximo el *hardware* de PlayStation. Los cambios respecto a sus predecesores saltan a la vista desde un primer momento. Para empezar, Ace Combat 3 cuenta con un argumento en el que el jugador es parte activa. Por ejemplo, al inicio de la misión el enemigo mandará un mensaje al piloto en el que le ofrece la posibilidad de pasarse a sus líneas. Si acepta la oferta el desarrollo será diferente. El juego cuenta con 20 aviones, no todos son modelos reales, y 30 si contamos las unidades enemigas. El control analógico facilita bastante cada una de las misiones. Es posible mirar hacia los lados para comprobar si hay moros en la costa, y por primera vez en la saga se han incluido referencias en la pantalla, para los que tengan problemas en mantener la horizontalidad. También se ha mantenido la vista trasera de Ace Combat 2. Las mejoras en el apartado gráfico resultan increíbles, sobre todo en lo que al diseño de los escenarios se refiere. El suelo cuenta con multitud de detalles, edificios, nieve, carreteras y se han incluido condiciones atmosféricas. Al final de cada misión veremos una secuencia en *FMV*, y hay que tener en cuenta que Ace Combat 3 comprende unas 50 misiones diferentes. Una delicia para los amantes de la acción aérea.

En el juego encontrarás modelos de aviones reales y otros inventados.

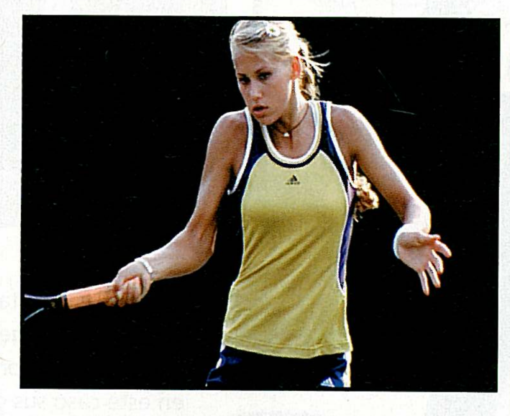
Erich Jaeger es uno de los intrépidos pilotos de la escuadra de Ace Combat 3. A pesar de su juventud ha demostrado que a la hora de la verdad se puede contar con él.

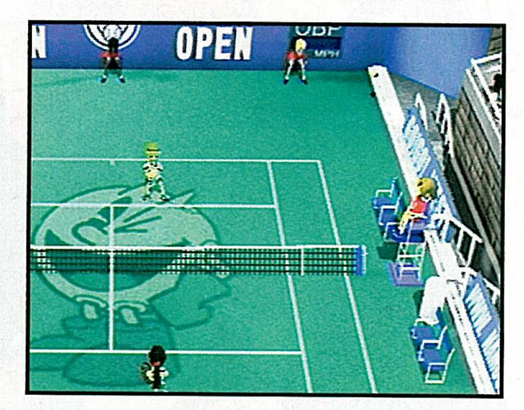


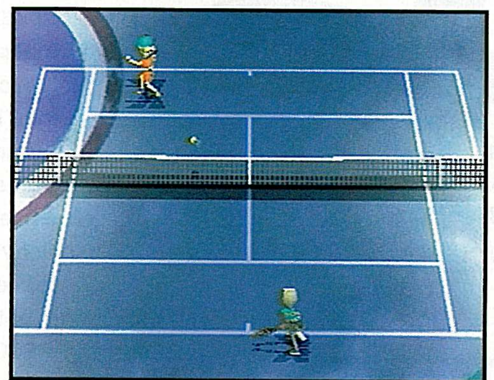
ANNA KOURNIKOVA SMASH COURT TENNIS

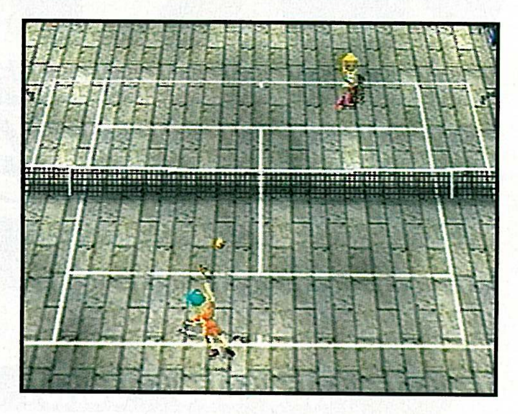
NAMCO

La joven tenista rusa patrocina la versión *PAL* de SMASH COURT 2. Una buena manera de atraer al púbico masculino a un juego que ya resulta divertidísimo sin ningún tipo de gancho publicitario. La serie SMASH COURT siempre ha optado por la diversión dejando a un lado la simulación pura y dura. En esta entrega se han incluido más elementos cómicos que en ocasiones anteriores. Además de las modalidades *Street Tournament* y *Grand Slam*, se ha añadido un nuevo modo, *Bomb Ball*, en el que la pelota se ha transformado en una bomba que le explotará en las narices al más torpe. La única jugadora real del juego es **Kournikova**, los 23 restantes, incluyendo los personajes ocultos, son producto de la imaginación de los programadores. Los más diestros con la raqueta, cuando consigan terminar el juego, obtendrán una grata recompensa: secuencias de la protagonista haciendo gala de su maestría. Por si acaso, existe un modo práctica para los que tengan algún problemilla en la pista.





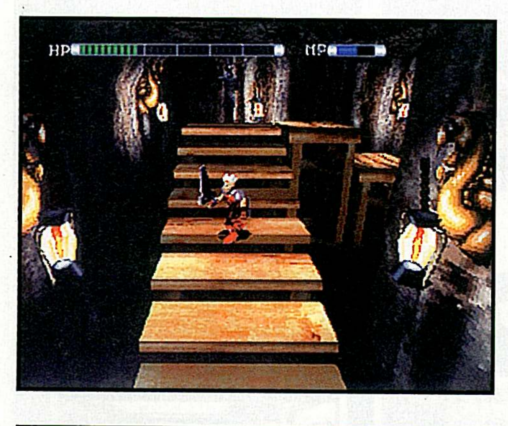


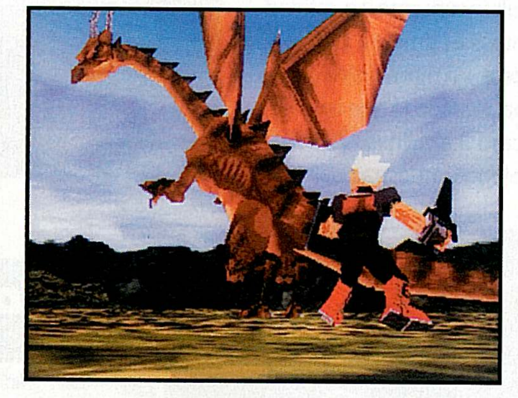




DRAGONVALOR

NAMCO









Aunque todavía se encuentra a un 10% de nivel de desarrollo, DRAGON VALOR ya apunta muy buenas maneras. Esta aventura con el clásico esquema de un *RPG* nos narra las andanzas de un cazador de dragones y su estirpe, siempre en continua lucha con esta raza de animales míticos. A pesar de que está orientado a la acción, encontraremos puzzles y misterios que será necesario resolver para avanzar en el juego. Pero lo más curioso es el sistema hereditario que incorpora DRAGON VALOR. Su mecanismo es el siguiente. El protagonista, después de liberar a un bella muchacha, se casará con ella y en el siguiente escenario será su hijo el que continúe la búsqueda del dragón. El nuevo escenario y protagonista cambiarán dependiendo de la chica elegida por nosotros. En la presentación del juego pudimos contemplar una asombrosa secuencia con un gigantesco dragón echando fuego por la boca, que posiblemente sea la *intro*.





LA MAS PEQUEÑA DE LAS NEOGEO COMIENZA A TOMAR COLOR

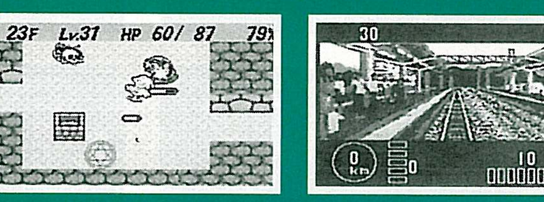
El 19 de Marzo se puso a la venta la nueva consola portátil de SNK, ***Neo Geo Pocket Color***, junto a su título estrella, la conversión de KOF'98 de ***Neo Geo***, King Of Fighters R-2. Con respecto a su grisacea antecesora, la novedad más importante, lógicamente, es la inclusión de una paleta de 4096 colores, de los cuales 146 aparecerán en pantalla simultáneamente. La calidad de la pantalla es similar a la de ***Game Boy Color***, sin ningún tipo de retroiluminación, con lo que las pilas, en este caso 2 alcalinas AA, llegarán a prolongar nuestras partidas hasta 40 horas. El tamaño de la nueva portátil es ligeramente superior al de la anterior ***NG Pocket***, y en este caso sus dimensiones son 128x79x30 mm. Las dos máquinas son completamente compatibles, teniendo la posibilidad de utilizar los juegos de la primera ***NG Pocket*** en la nueva versión en color y verlos con 4 colores. Más de 40 desarrolladores, entre los que se encuentran CAPCOM, NAMCO, TAITO, DATA EAST y SONY COMPUTER están creando nuevos juegos para la nueva portátil de SNK. La propia SNK se encuentra dando los últimos retoques a nuevas adaptaciones de sus mayores éxitos de ***Neo Geo***, como Samurai Shodown 2, Baseball Stars Color, Metal Slug: First Mission, Fatal Fury: First Contact, Bakumatsu Roman Gekka no Kenshi (The Last Blade), etc. Id preparando los dedos porque a principios de Abril tendremos en **España** esta codiciada mini-pieza de *hardware* de la veterana SNK junto a los interesantes juegos King Of Fighters R-2, Neo Cherry Master, Pocket Tennis Color, Neo Mystery Bonus y Puzzle Bobble Mini.





WonderSwan





Ya está a la venta en Japón la última portátil de la nueva generación de mini-consolas que nos invade. Después de *Game Boy Color* y *Neo Geo Pocket*, BANDAI lanza su atractiva *WonderSwan* junto a juegos como Chocobo's Mysterious Dungeon o Densha de Go! En un mes saldrán juegazos como Tekken Card Battle o Beatmania!

D & D COLLECTION

Al fin, después de varios meses de incertidumbre, CAPCOM pone a la venta en **Japón** un número de unidades ínfimo de uno de los últimos y más esperados títulos para ***Saturn***. El juego está compuesto por 2 CDs y es una conversión directa de las dos ***Coin-Op*** basadas en el sistema ***CPS-2*** de ***Capcom***. El segundo título del *pack*, Shadow Over Mystara, es el único que hace uso del famoso cartucho de 4MB de RAM, con lo que CAPCOM ha conseguido un resultado realmente espectacular.

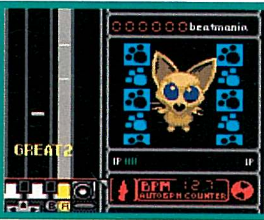








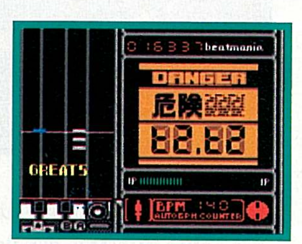
BEATMANIA GB





Al fin, el juego más adictivo del momento hace su primera aparición en el mundo de las portátiles, después de enganchar a cientos de *beatmaniacos* en los salones recreativos y en las ***PlayStation*** de todo **Japón**. La versión de ***Game Boy Color***, además de poseer muchas de las melodías del primer BM y del 2nd y 3rd *mix*, posee un modo llamado *GB Mix*, en el que encontraréis 10 magníficos temas completamente nuevos.







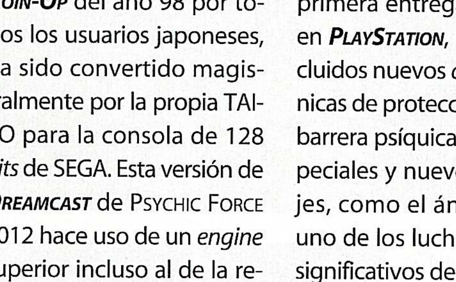


PSYCHIC FORCE 2012





El juego que fue votado ***Coin-Op*** del año 98 por todos los usuarios japoneses, ha sido convertido magistralmente por la propia TAITO para la consola de 128 *bits* de SEGA. Esta versión de ***Dreamcast*** de Psychic Force 2012 hace uso de un *engine* superior incluso al de la creativa y, con respecto a la primera entrega aparecida en ***PlayStation***, han sido incluidos nuevos *combos*, técnicas de protección como la barrera psíquica, nuevos especiales y nuevos personajes, como el ángel Emilio, uno de los luchadores más significativos del juego.



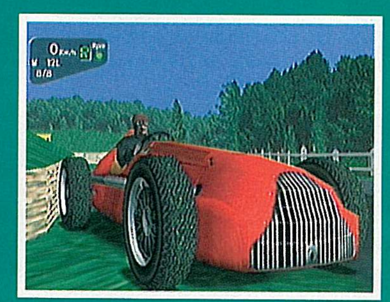


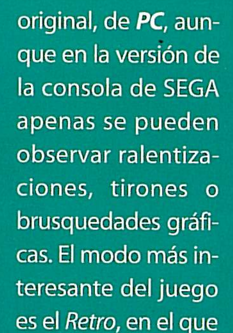


MONACO GRAND PRIX 2



UBI SOFT se une a la lista de desarrolladores de ***Dreamcast*** con esta versión de Monaco GP 2. El juego es prácticamente idéntico a la versión original, de ***PC***, aunque en la versión de la consola de SEGA apenas se pueden observar ralentizaciones, tirones o brusquedades gráficas. El modo más interesante del juego es el *Retro*, en el que competiremos con coches, pilotos y escenarios de los años 40, en los que los *records* de velocidad no superaban los 250 Km/h.







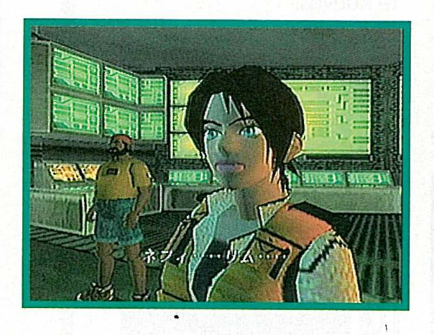
La calidad gráfica de Monaco GP 2 es comparable a la de las grandes recreativas de Sega.





BLUE STINGER

POR FÍN HEMOS TENIDO EN LAS MANOS UNA VERSION JUGABLE DE BLUE STINGER





Tras meses de ofrecer continuos reportajes con imágenes de CD, al fin y por cortesía de la eficiente Relaciones Públicas de SEGA **España Esther Barral**, hemos tenido la oportunidad de disfrutar en la redacción con una versión jugable de **Blue Stinger**, antes incluso de que salga a la venta en **Japón**. A estas alturas, y con dos reportajes de **Blue Stinger** sobre nuestras espaldas, seguro que todos conocéis ya el argumento, así que lo mejor es que os contemos cómo es directamente el juego. Todos aquellos que esperabais una aventura en la línea Resident Evil estáis de enhorabuena. Esta esperada producción de





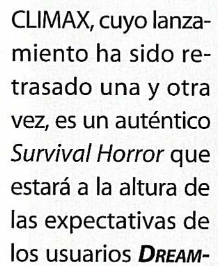
Dogs Bower no es tan bueno como Eliot en el combate cuerpo a cuerpo, pero es un auténtico experto en el uso de armas pesadas. Este zombie puede atestiguarlo.

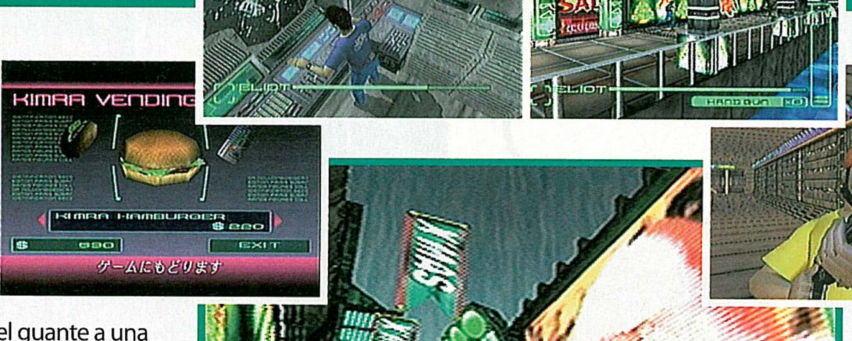






Esta pantalla, capturada del juego y no de un CD de imágenes, puede daros una idea del grado de detalle de los gráficos, no sólo en los decorados, sino en los enemigos.

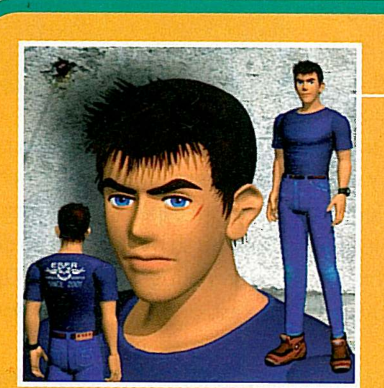




CLIMAX, cuyo lanzamiento ha sido retrasado una y otra vez, es un auténtico *Survival Horror* que estará a la altura de las expectativas de los usuarios **DREAMCAST**, ansiosos por echar el guante a una aventura en toda regla. Tal como se esperaba de la consola de SEGA, los gráficos de **BLUE STINGER** son absolutamente impresionantes. El escenario inicial engaña por su excesiva simplicidad y un inexplicable empeño en mostrar siempre la acción desde un punto lejano. Pero por suerte la cosa cambia un poco más adelante, mostrando algunos decorados que son todo un prodigio de detalle y diseño. La mecánica de juego es muy parecida a la de RESIDENT EVIL, combinando aventura y *arcade*, aunque aquí cobra especial pro-



Aunque el escenario inicial es un poco soso, algunas localizaciones más avanzadas son verdaderamente impresionantes. Para prueba, el pasillo de neones de la izquierda.



ELIOT G. BALADE

Edad: 28 años. Este oficial de la unidad E-Special Sea Rescue ha llegado a la isla para averiguar el paradero de los científicos que la habitaban. Experto en combate cuerpo a cuerpo, Eliot irá aprendiendo nuevas técnicas durante la aventura, desde wrestling hasta golpes de kárate.



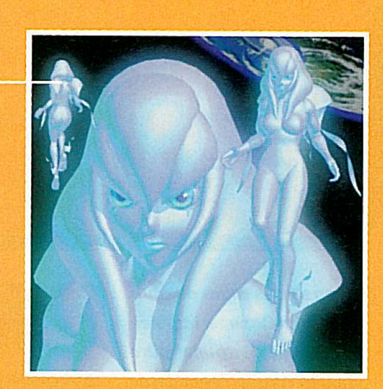
JANINE KING

Edad: 24 años. Guardia de seguridad de Kimura Security, se ve envuelta, como los otros, en la aparición de las misteriosas y terroríficas criaturas que asolan Dinosaur Island. Experta en ordenadores, su pericia con las máquinas les abrirá las puertas a los lugares más ocultos de la isla.



DOGS BOWER

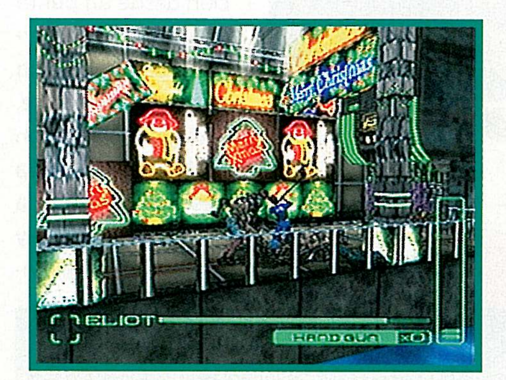
Edad: 43 años. Capitán del viejo ferry que comunica Dinosaur Island con el continente, Dogs domina el uso de armas de fuego de todo tipo y pelaje. Otra cosa es que resulte patético ver a un adulto vestido de semejante guisa, pero ya se sabe… valiente y con buen gusto ya era pedir demasiado.

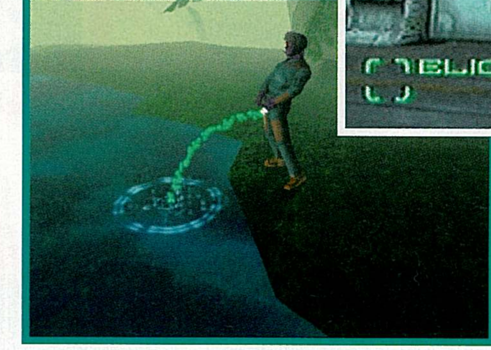


NEFILIM

Edad y Estado Civil: desconocidos. Este extraño personaje, del que todavía no se sabe si es bueno o malo, tiene la habilidad de adoptar la forma de otros personajes. Eso sí, de vez en cuando se materializa ante los protagonistas como si de una aparición Mariana se tratara.

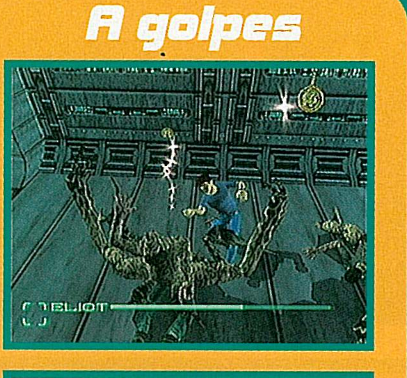
yellow flashes





Extraída de un CD, esta imagen de un Eliot radiactivo y de vejiga algo floja, es una buena muestra de los elementos de temática adulta y algo gamberra que estarán presentes en el juego producido. ¿Será posible orinar también sobre los enemigos? Pronto saldremos de dudas...

A golpes





Según nos adelantó SEGA, en Blue Stinger será posible adquirir diversas habilidades de lucha (wrestling, karate...) comprando la camiseta de cada arte marcial en algunas de las máquinas expendedoras que encuentras en Dinosaur Island.



tagonismo el elemento *beat´em-up*. Eliot, el protagonista principal, cuando no dispone de munición debe librarse de los mutantes (obra de **Robert Short**, creador de las criaturas



de Bitelchus) a patadas, puñetazos o en el mejor de los casos con ayuda de una hacha, produciendo una carnicería digna de Jason, el *killer* de Viernes 13. El elemento de aventura es igualmente importante, ya que el jugador deberá afrontar diversas misiones para poder avanzar por Dinosaur Island. En uno de los casos, por poner un ejemplo, deberemos encontrar en menos de una hora una medicina con que curar a un exigente moribundo. En cuanto al elemento terrorífico, una de las claves del éxito de los Resident Evil, **Blue Stinger** no da precisamente miedo, pero es una verdadera agonía debido a la ingente cantidad de *zombies* y mutantes que pueblan la isla (y lo pesados que son de matar). Es un continuo ir y venir en busca de comida, mientras se evita el contacto con los pegajosos seres de cuatro brazos. Dado que la copia que tuvimos en nuestra redacción era sólo una *beta*, es de esperar que en breve, cuando salga a la venta en **Japón**, podremos hacer al fin una valoración certera de **Blue Stinger.** SEGA ha apostado muy



fuerte por este título, ya que considera que puede ser la aventura capaz de dar el espaldarazo a su máquina tanto dentro como fuera de **Japón**. Ojalá sea así.

NEMESIS

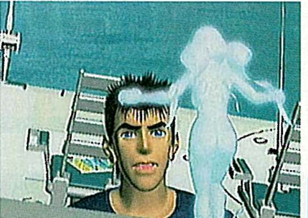


Eliot no sólo es capaz de emular a Van Damme, también puede utilizar su fuerza para empujar cajas y llegar desde ellas a sitios más elevados.









yellow flashes

FINAL FANTASY VIII

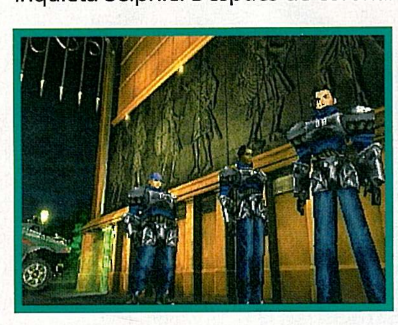
EL OCTAVO CAPITULO DE LA SAGA DE SQUARE SUPERA LOS TRES MILLONES

Bienvenidos de nuevo a la ración mensual de **FINAL FANTASY VIII**, esa dosis necesaria de información acerca del nuevo mito de SQUARE. Aunque el mes pasado os prometí un analisis más exhaustivo de **FFVIII**, he preferido seguir descubriéndoos poco a poco las numerosas maravillas que encierra en su interior, para que podáis saborear y paladear toda su magia y así de paso, hacer más llevadera la espera hasta su aparición en **Europa**. En este nuevo avance quiero mostraros la sorprendente colección de *merchandising* de **FFVIII** que invade las tiendas japonesas (relojes, anillos, colgantes, uniformes de Squall Leonhart, camisetas, muñecos...), desvelaros algunas jugosas imágenes de los primeros *Guardian Force,* secuencias gloriosas como el baile que se marcan Rinoa y Squall, y alguna que otra curiosidad más. Pero antes de seguir quiero aclararos que las ventas actuales de **FFVIII** ya ascienden a 3. 270.000 copias, lo que supone que ya se han vendido 10.000 unidades más que del séptimo capítulo, y lo que le queda aún. El mes pasado lo dejamos todo justo en el preciso momento que comenzaba el asedio de Dollet y la búsqueda de la torre de comunicaciones situada en las afueras de esta localidad. Todo este escenario protagonizaba la *demo* incluida en BRAVE FENCER MUSASHIDEN de **FFVIII**, pero en esta ocasión no aparecerá Rinoa con nosotros, y en su lugar estaremos acompañados en los combates por Zell y la inquieta Selphie. Después de coronar





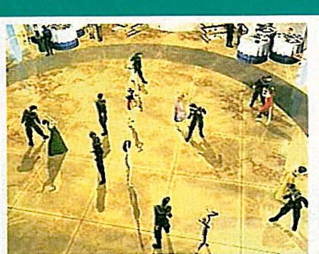
La calidad gráfica de todos los escenarios de **FFVIII** supera con creces lo que ya vimos en la séptima entrega. Los elementos 3D están perfectamente integrados.









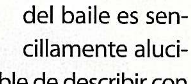








la torre con la gigantesca antena, tendrá lugar la persecución del engendro mecánico por todo Dollet, la intervención milagrosa de Quistis a los mandos de una ametralladora y la huída de la concurrida zona costera. De vuelta en Garden seremos nombrados miembros del grupo de élite SeeD junto a Zell y Selphie.

Luego tendrá lugar el maravilloso encuentro en la fiesta nocturna con la deslumbrante Rinoa Heartilly. La secuencia  del baile es sencillamente alucinante, e imposible de describir con palabras o imágenes estáticas. El realismo y naturalidad de todos los gestos y movimientos la convierten en algo absolutamente real, casi tangible y absolutamente maravilloso. Tras salvar a una misteriosa dama en apuros en la zona de entrenamiento te esperará un ajetreado día, tu segunda gran misión, con paseo en tren incluido, aunque lo más relevante




Combates

Son más dinámicos y realistas que en ningún otro capítulo de la saga, e incorporan sabrosas novedades como la posibilidad de captar los poderes del enemigo para utilizarlos inmediatamente o almacenarlos para un uso posterior. Los *Guardian Force* ponen la guinda.

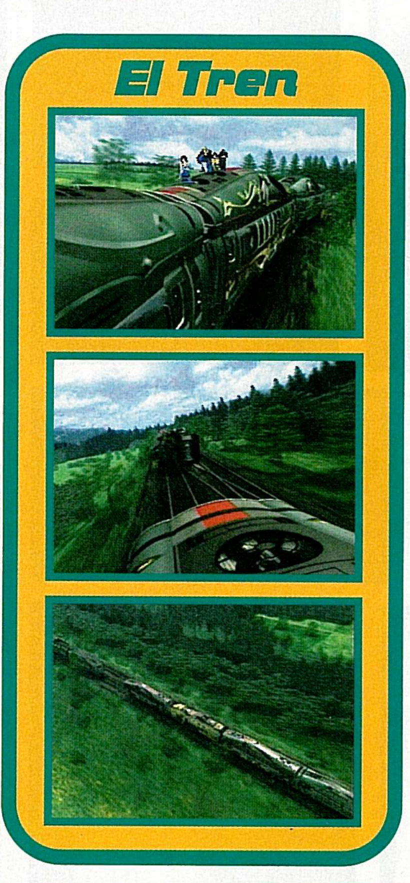


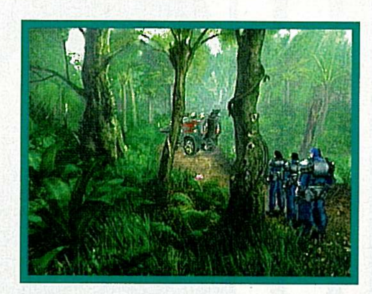







El Tren

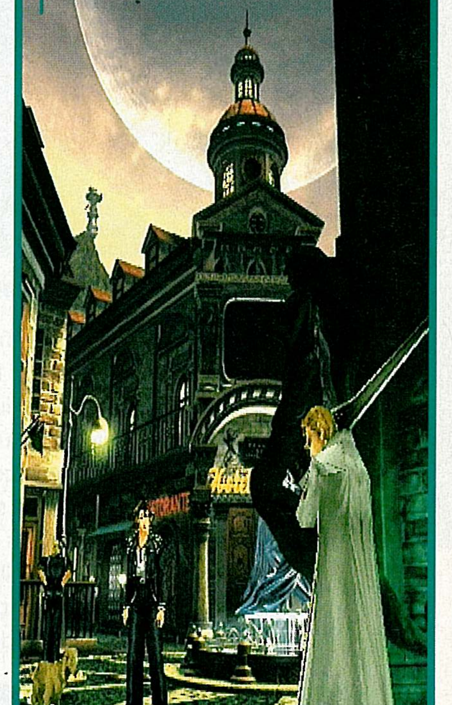








Esta céntrica plaza de Dollet será uno de los bellos escenarios de la primera misión de Squall que ya tuvimos ocasión de ver en la versión demo. En esta ocasión la inquieta Selphie sustituirá a Rinoa.








Squall y Rinoa

Protagonizarán con este peculiar baile de salón una de las secuencias CG más memorables de Final Fantasy VIII. Prestad atención a la gran expresividad de todos los gestos de Rinoa, la perfección de todas las animaciones y la excelente ambientación de la gran sala.

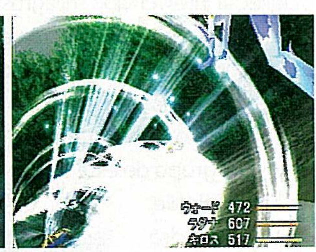
yellow flashes

Guardian Force Siren




SHIVA *Una de las clásicas magias de la saga también hace aparición de una forma más espectacular y contundente. Será nuestra segunda Guardian Force del juego.*



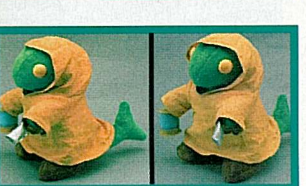
Quetzalcoatl



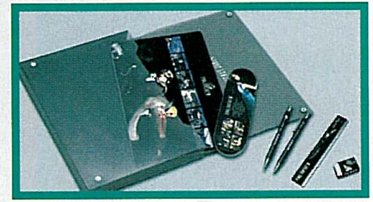
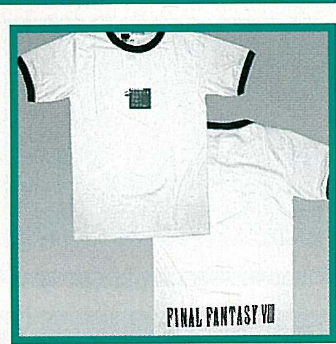


Merchandising Final Fantasy VIII






Este espectacular reloj de Seiko adornado con motivos de FFVIII cuesta la nada despreciable cifra de 21.000¥.



de este viaje es que un extraño sueño se apodera de Squall y le traslada directamente a otro lugar, a un denso bosque donde un trío de soldados de Galbadia, comandados por Laguna Loire, se dirigen a una gran ciudad. Tras la intensa experiencia, Squall, Zell y Selphie llegarán a Timber, donde serán embarcados en el tren del grupo rebelde Forest's Owl en el que se encuentra su líder Rinoa Heartilly. No está nada mal para tan sólo cinco o seis horas de juego, ¿verdad?

Por este mes ya habéis tenido suficientes datos para suspirar y soñar con **FFVIII**. Si os portáis bien, el mes que viene volveré con más información... **THE ELF VIII**






IFRIT *Permanece oculto y a la espera de nuestra llegada en una cueva cercana a la escuela militar Garden. Tendréis que derrotarle.*

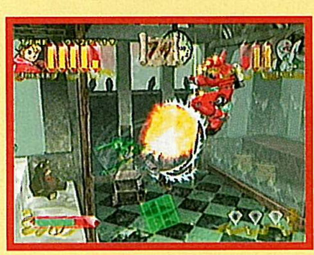

rollcage
NCPD 1-456
PSYGNOSIS
ATD
PlayStation
PC CD ROM



Al fin, una de las compañías que los seguidores de *DREAMCAST* han estado esperando con más ganas, CAPCOM, se decide a dar el salto a la nueva generación de entretenimiento con la conversión de *NAOMI* (*COIN-OP* con placa *DREAMCAST*) de uno de los programas más impresionantes que hemos visto nunca en SUPER JUEGOS.



El vertiginoso ritmo audiovisual de la intro del juego recuerda a muchos de los anteriores títulos de CAPCOM como STREET FIGHTER ALPHA 3 o MARVEL VS STREET FIGHTER.





Dreamcast

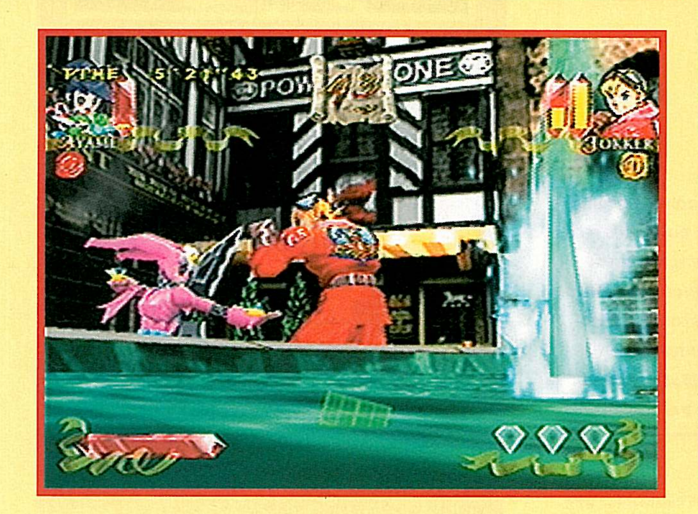
POWER STONE

POWER STONE es, finalmente, el primer juego creado por CAPCOM para la siguiente generación de entretenimiento lúdico, desmintiendo todo tipo de rumores que colocaban en este lugar al nuevo RESIDENT EVIL e incluso alguna que otra conversión de ***CPS-3***. Aunque el género al que pertenece **POWER STONE** se encuentra prácticamente inexplorado, ya que lo más parecido son los dos TOBAL y la recreativa y posterior conversión para ***PLAYSTATION*** de EHRGEIZ, podemos asegurar que la creación de CAPCOM supone una importante evolución, tanto visualmente como en su jugabilidad con respecto a los programas creado por SQUARE y NAMCO. Gráficamente, **POWER STONE** va muy por delante de cualquier otro juego de este estilo, y no sólo porque la placa ***NAOMI*** (***DREAMCAST***) sea el doble de potente que el ***SYSTEM 12*** (*hardware* utilizado por EHRGEIZ), sino porque CAPCOM, haciendo uso del estilo gráfico que siempre ha caracterizado a esta compañía, ha creado el más solido y

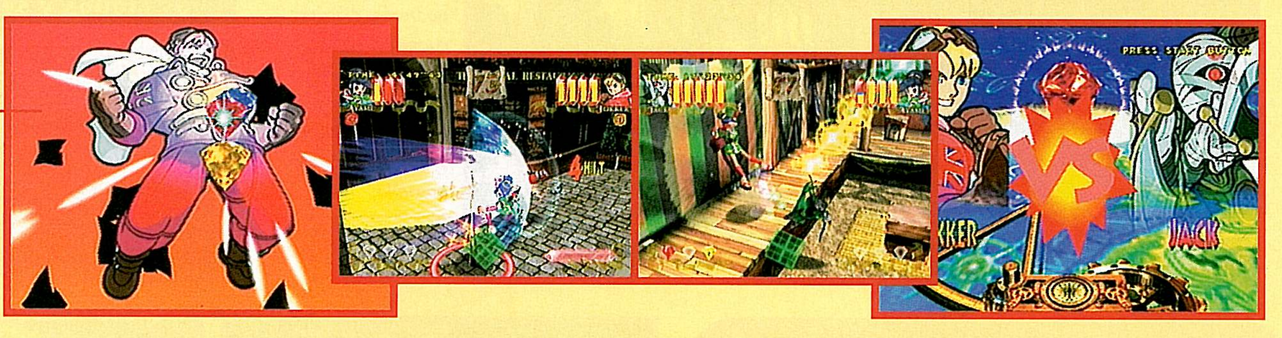








Las Power Stones. Uno de los factores determinantes a la hora ganar los combates es hacerse con las tres gemas antes que nuestro oponente. Al hacerlo, sufriremos una extraña metamorfosis que nos permitirá realizar nuevos ataques mucho más potentes y dos tipos diferentes de especiales (puño+salto y patada+salto) que disminuirán considerablemente la energía de nuestro oponente. Durante la metamorfosis, a pesar de que los golpes del oponente no nos afectarán en absoluto, con excepción de las llaves (al estilo Hulk de MSH Vs SF), la energiá que nos restarán será de un 50% de lo normal.



La mayor prioridad durante los combates de Power Stone es la de conseguir las tres gemas, las cuales nos darán un nuevo aspecto y nuevos movimientos y especiales.

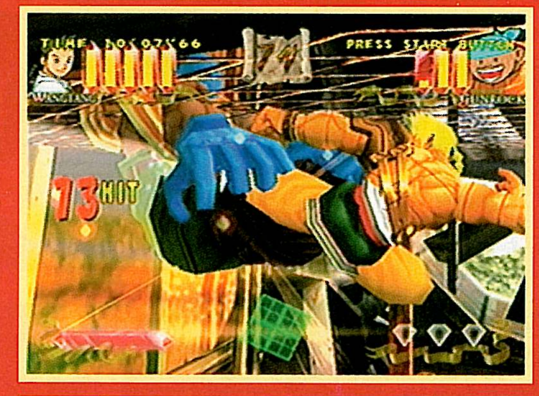


suave mini-universo 3D repleto de detalles que hemos podido ver nunca en un sistema de entretenimiento. Todos los elementos que componen el mapeado de **Power Stone** poseen un detalle impresionante, desde la fuente de uno de los escenarios hasta las farolas de la misma pantalla, que podremos utilizar de varias maneras para golpear al oponente. Esto ya pertenece al apartado de la jugabilidad, del cual **Power Stone** puede presumir de ir bastante sobrado. El estilo de juego marcado por Ehrgeiz, complicado y en muchas ocasiones confuso, ha sido mejorado por CAPCOM de un modo impresionante, haciendo el sistema de **Power Stone** mucho más intuitivo, sencillo y divertido. Uno de los elementos más importantes son en este apartado son las tres gemas (las *Power Stones*), las cuales nos darán la posibilidad de transformar a nuestro personaje para ejecutar nuevos movimientos mucho más destructivos y



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM





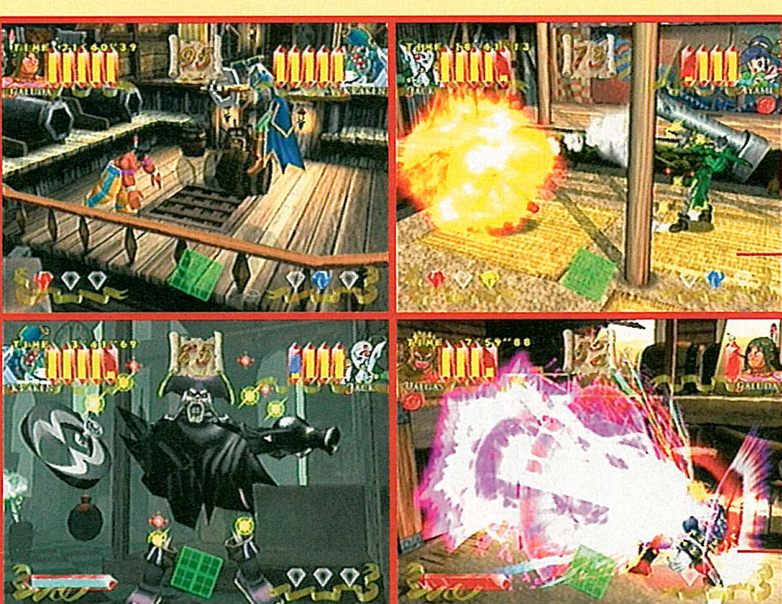


El bautismo de CAPCOM en la nueva consola de SEGA no podía ser más prometedor. Si sus futuras obras siguen la misma línea, Dreamcast promete ser toda una mina para los fanáticos de los beat´em-up.





POWER STONE



Durante los combates podremos recoger todo tipo de armas para utilizarlas contra el oponente. Entre ellas destacan el bazooka y el Vulcan Gun.

Los especiales que podremos ejecutar cuando estemos en posesión de las tres gemas son tan espectaculares como el que tenéis en esta pantalla.

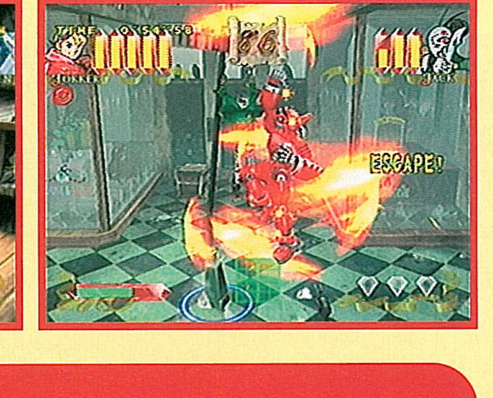




PS Collection. Tal y como suele ocurrir en la mayoría de los *beat'em-up* actuales, al terminarnos el juego irán apareciendo nuevos modos y secretos que irán recogiéndose uno a uno en un libro llamado *Power Stone Collection*. Los más destacables son los tres mini-juegos que deberéis cargar en el *Visual Memory* para jugar, y un modo de vista en primera persona para uno o dos jugadores (*split screen*).







Los efectos visuales que CAPCOM ha utilizado en cada movimiento de los personajes son realmente impresionantes, sobre todo los de los especiales ejecutados gracias a la posesión de las tres Power Stones.





unos especiales realmente increíbles. La palabra que define el sistema de juego de **POWER STONE** es interacción, ya que la práctica totalidad de elementos existentes en los escenarios nos servirán para realizar algún movimiento específico: podremos rebotar en las paredes y golpear a nuestro oponente, subirnos al techo de los escenarios, coger barriles, cajas, farolas, armas, etc. Este alto grado de interacción, unido a lo intuitivo de su control, hacen difícil encasillar a **POWER STONE** en un solo género, convirtiéndolo en una mezcla entre *arcade* y *beat'em-up* puro y duro, siendo uno de los juegos más divertidos que han pasado por nuestras manos. Esperemos que SEGA ESPAÑA lance este juego simultáneamente a la consola. DOC

Power Stone posee una calidad gráfica nunca vista



Imagínate a toda pastilla recorriendo los diez circuitos más divertidos que puedas imaginar con diez de los coches más rápidos- que jamás soñaste conducir y sin perder jamás el control con la seguridad de que vas a estar meses y meses jugando acelerando corriendo saltando frenando ganando rodeado de una calidad gráfica tremenda compatible con el Expansion Pak y las sorprendentes vibraciones del Rumble Pak y repleto de la magia de un juego excepcional como Top Gear Overdrive.

KEMCO

SUPERJUEGOS: 91

¿De VERDAD aún te quedan DUDAS?

Los expertos lo han considerado como la obra maestra del tenis en consola gracias a la mágica combinación entre imaginación y tradición que proporcionará horas y horas de entretenimiento tanto a los más exigentes amantes de la simulación más pura como a los que buscan un juego en el que la diversión se convierta en la principal protagonista Varios modos de juego control perfecto y jugabilidad inmortal Los demás juegos lo tienen muy difícil con Centre Court Tennis.

HOBBYCONSOLAS: 91

SUPERJUEGOS: 93

NINTENDOACCION: 92









Spaco, S.A. Avenida de la Industria, 8. 28760 Tres Cantos, Madrid (España).Tel.:918036625. Fax: 918037983. E-mail: spaco@mad.servicom.es











Aunque a primera vista todo parecía exactamente igual que en la edición mundialista que pudisteis ver en España, en I. S. S. Pro 98, tras unos simples compases, podréis observar diferencias tan importantes como para salir corriendo en su busca. Sin temor a equivocaciones, estamos ante el mejor juego de fútbol de toda la saga de KONAMI... y de *PlayStation*.





Por cambiar se han cambiado hasta los criterios arbitrales. Sin llegar a los excesos de J´League 98-99 donde pueden expulsaros por cualquier tontería, aquí son muy rigurosos.

Por empezar por alguno de los aspectos más notables, en **Winning Eleven 3 Final Version** se ha modificado de modo considerable el comportamiento de los equipos en el campo, de los jugadores catalogados como estrellas y, sobre todo, de los porteros, ahora mucho menos «cantarines». Aquello de regatear sin problemas a medio equipo rival se ha acabado, y también descubriréis que muchas de las rutinas con las que antes sacábamos el balón desde atrás sin que nadie nos pusiera en aprietos han pasado a la historia. Si el diestro tira con la zurda las posibilidades de marcar son remotas, pero si lo hacemos con la pierna correcta y con un cañonero como **Batistuta**, podremos gozar de goles desde distancias hasta ahora imposibles. Para los amantes de las vaselinas la buena noticia es que en **Winning Eleven Final Version** se ha incluido una barra para calcular mejor la fuerza. Otras cuestiones que afectan indirectamente al juego, pero que tienen una gran importancia en el desarrollo, son la ampliación del número de cámaras y perspectivas y la incorporación de

WINNING EL







Aprende Camacho...

... y no seas tan clemente como el anterior seleccionador. Te anticipamos que te vas a encontrar con dos pequeños problemas: **Iván Campo** está entre los 22 convocados y **Guardiola**, a pesar del tiempo transcurrido, sigue lesionado. Por lo demás, se puede decir que nuestra selección está entre las más potentes y durillas del campeonato. Como eres nuevo en esta plaza nos vamos a permitirnos el lujo de darte un consejo: cambia la táctica ultradefensiva del 5-4-1 por un ofensivo 4-3-3 con el contragolpe y presión como talantes. Los resultados serán mejores y encima nos divertiremos un poco.









*Las faltas con barrera son casi tan difíciles como en la versión que vimos en **España**. Sería bueno que entrenaras unas horillas.*







Aunque os costará averiguar quién es quién en algunos casos, merece la pena el esfuerzo de editar uno a uno los nombres de cada jugador del Mundial.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCET

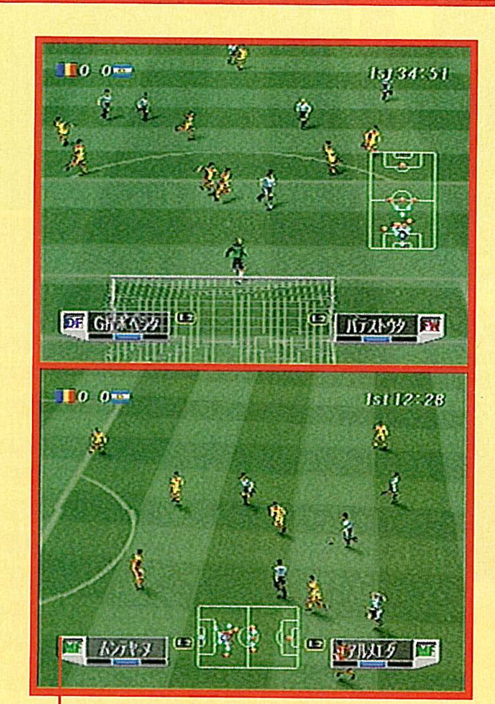
repeticiones automáticas de las ocasiones, fueras de juego y faltas sancionadas con tarjeta. Lo de las repeticiones era algo que todos estábamos esperando, y a pesar de que no nos permita manejar el tema de cámaras y demás opciones tradicionales, la verdad es que dota al juego de una mayor vistosidad.

Aunque de menor importancia, otras novedades de esta version final son que, al grabar partida, incluye en el archivo las tácticas, los jugadores, el sistema e, incluso, el número de asistencias y los jugadores que las han dado. Otra detalle nuevo que os llamará poderosamente la atención (y que seguramente os hará reir al escucharlo en boca del locutor de la cadena nipona CBS-SONY) es que en **Winning Eleven 3 Final Version** sí aparecen los jugadores del mundial con sus nombres reales al haber adquirido los derechos de las selecciones a través de la **Japan Football Association**. Como tiene editor de nombres, podréis completar el sueño de contar con la excelente locución nipona, todos los jugadores reales y la mejor y más completa versión de toda la saga de KONAMI.

DE LUCAR



EVEN 3 FINAL VERSION



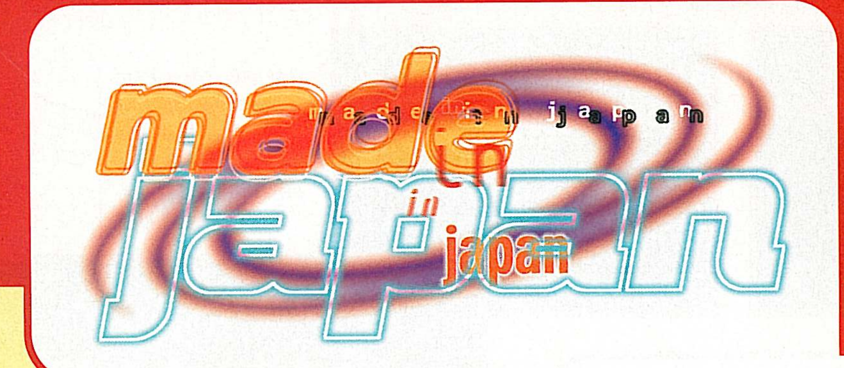
Estas son sólo dos de las nuevas perspectivas que podremos disfrutar en ***Winning Eleven 3 Final Version****. Son ideales para seguir el juego.*







Muchas Novedades. **Aunque por la primera impresión pueda parecer que todo sigue igual, os aseguramos que hay muchísimos cambios. Nuevas porterías, importantes cambios en el comportamiento de los equipos y de los porteros, repeticiones automáticas de las jugadas más destacables e incidencias, nuevos equipos de estrellas extras (uno con ausentes del Mundial como Guardiola, Juninho o Redondo), nuevas animaciones y celebraciones, estadísticas que incluyen las asistencias, etc, son sólo algunas de las innovaciones.**



Tras ver el fantástico trabajo realizado en WINNING ELEVEN 3 FINAL VERSION, nos frotábamos las manos pensando en qué podríamos encontrarnos en J-LEAGUE WINNING ELEVEN 98-99. La decepción ha sido supina. A pesar de haber salido al mercado tiempo después, esta entrega basada en la liga nipona es descaradamente inferior a WE3FV.













PlayStation



Tantas son las cosas que han cambiado a peor que sólo podemos pensar que esta nueva entrega de la liga japonesa de KONAMI no pertenece a los mismos programadores. Aunque gráficamente es muy similar, tiene un aspecto distinto al haber incorporado un suavizado de texturas parecido al empleado por algunos juegos de ***N64***. Los jugadores son más grandes, tienen una animación mejorada y están más detallados, pero hay algo en sus rutinas de movimiento que produce cierta ansiedad. Por mucho que aumentemos la velocidad de juego en las opciones, los jugadores parecen pesados sobre el campo y, lo que es peor, muy torpes en el control del balón. Para que os hagáis una idea, está más en la línea del anterior J-LEAGUE y no incluye casi ninguna de las novedades de las ediciones mundialistas. Si a esto añadimos que el nivel de dificultad es bastante elemental, incluso en el más elevado de todos, y que el locutor, uno de los alicientes de los antecesores, es absolutamente lamentable, creemos que **J-LEAGUE WINNING ELEVEN 98-99** es el más flojo de todos los juegos de fútbol de KONAMI de los dos últimos años. **DE LUCAR**

SUPER Información

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KON. SPORTS

J-LEAGUE'99



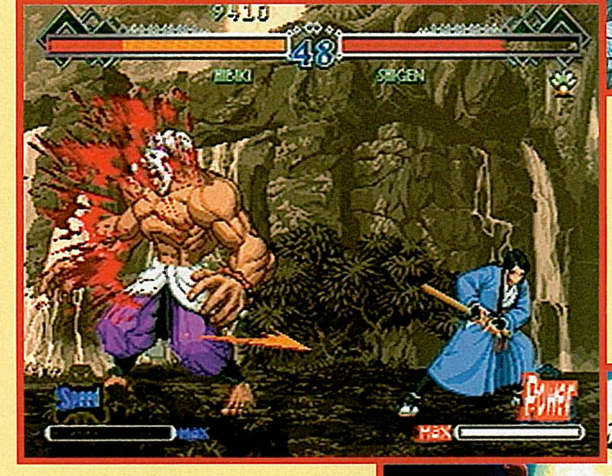
Pocas cosas novedosas... y, para colmo de males, casi ninguna positiva. Cuando descubráis que podéis ser expulsados por cualquier faltita y sin necesidad de que sea siquiera una patada, empezaréis a valorar los colegiados hispanos. De las cosas positivas, algunos pases son más reales, han añadido nuevos efectos sonoros y el balón de esta versión es mucho más bonito. El locutor de esta edición merecería la muerte. Horrible.



Al contrario de compañías como SONY o SEGA, las cuales se acercan cada vez más rápido a la siguiente generación del entretenimiento lúdico, SNK sigue anclada (por suerte) en una de las mejores consolas de todos los tiempos, ***Neo Geo***. Aunque hace más de 9 años que SNK lanzó al mercado recreativo su maravillosa consola, sus programadores siguen esforzándose por ofrecernos maravillas en 2D al estilo KOF'98 o, en este caso, este impresionante **Last Blade 2**, secuela del juego que sucedió con acierto a Samurai Shodown.



Personajes. En lo que a personajes se refiere, **Last Blade 2** puede presumir de ser una de las secuelas que más cambios y novedades ha incluido. Además de los cambios visuales que muchos de los personajes han sufrido, algunos de sus golpes también han evolucionado de un modo positivo. Además del nuevo *Final Boss*, SNK ha añadido, además de los jefes de la anterior entrega (Shigen y Genbu Okina) tres nuevos luchadores: Kojiro Sanada (similar a Washizuka), Hibiki Takane y Setsuna, personaje de lo más *cool*.













*Como podéis ver en la pantalla de la izquierda, en **Last Blade 2** los especiales cobran mucha más importancia en el desarrollo de los combates, y como consecuencia, el aspecto de todos y cada uno de ellos ha sido mejorado de un modo impresionante.*

Neo Geo CD

Después de KOF'98, todos pensábamos que resultaría dificil que SNK pudiera sorprendernos, en un periodo de tiempo tan corto, con alguna creación para su veterana consola **NEO GEO**. La secuela del juego que logró empujar a SAMURAI SHODOWN a las 3D continúa de un modo impresionante la línea evolutiva que SNK ha ido imprimiendo a todas y cada una de sus creaciones para **NEO GEO**, tanto visualmente como en lo que respecta a su jugabilidad. **LAST BLADE 2** sigue en cierto modo los cánones impuestos por su antecesor, aunque en lo que respecta a su jugabilidad, la evolución que ha sufrido frente a la primera entrega es comparable a la que sufrió ésta con respecto a la cuarta y última entrega de la saga SAMURAI SHODOWN. Gráficamente, el exquisito tratamiento gráfico que SNK le dio al primer LB, ha sido refinado hasta el punto de hacernos creer en algunos momentos que sus gráficos están en *hi-res*, sobre todo los que aparecen durante las *intros*. Tal y como he comentado antes, la jugabilidad de esta segunda parte de GEKKA NO KENSHI ha sido mejorada con detalles como un nuevo estilo de juego denominado *EX*, que resulta de la unión de los dos antiguos *Speed* y *Power* y la inclusión de nuevas técnicas como los *Combo Special* (similares a los gigantescos *combos* de SAMURAI 4), la posibilidad de recuperarse en el aire de una caída a dos alturas diferentes y una especie de *Block Cancel* que se ejecuta de un modo voluntario (al contrario de como ocurría en KOF'98, en el que dependía de la cantidad de golpes recibidos). Como de costumbre, los afortunados poseedores de una flamante **NEO GEO CD Z** disfrutarán de BAKUMATSU ROMAN DAI NI MAKU - GEKKA NO KENSHI: TSUKI NI SAKU HANA, CHIRI YUKU HANA (sí, sí, con este pequeño nombre es denominado **LAST BLADE 2** en Japón) de un modo similar al de la recreativa, porque los pobres usuarios del primer modelo de ***NGCD***, tienen la oportunidad de echarse unas largas siestas entre combate y combate, sobre todo si elegimos jugar en el *Story Mode*, en el que nos tragaremos nada menos que 4 cargas diferentes antes de las fugaces escenas de lucha. Aun así, aunque vuestra máquina sea la primera ***NGCD***, la extrema calidad de **LAST BLADE 2** os dejará boquiabiertos. **DOC**



T BLADE 2

SUPER Information

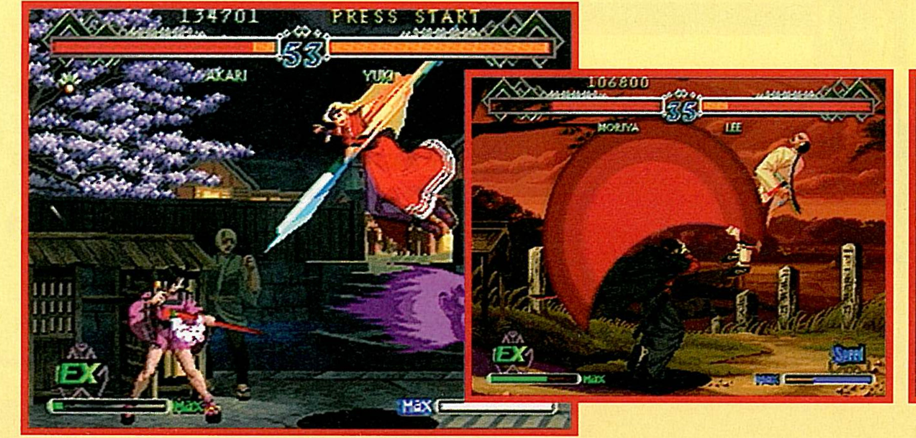
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SNK
PROGRAMADOR	SNK



Novedades. La versión de ***NEO GEO CD*** posee alguna que otra novedad con respecto a la ***COIN-OP***. La más importante es el ***Quiz Mode***, en el que nos harán preguntas (en japonés) referentes al juego, al sistema o a los personajes. Otras destacables novedades son la inclusión de una galería de ***intros*** y finales, y la posibilidad de escoger al ***mid-boss*** del primer LAST BLADE, Akatsuki Musashi, en el modo ***Versus***.









Algunos de los personajes no sólo han cambiado ligeramente su aspecto, ciertos movimientos también han sufrido algún que otro importante cambio o evolución.

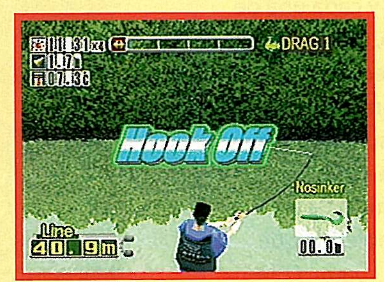


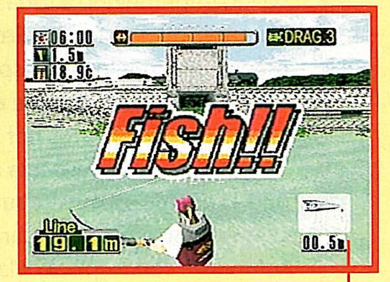


En Japón los juegos de pesca, los de carreras caballos y los simuladores de trenes son un auténtico fenómeno de masas que aportan una importante cantidad de títulos al año y que llegan a vender millones y millones de copias. Bass Landing, por ejemplo, ha sido todo un hallazgo para los forofos nipones.

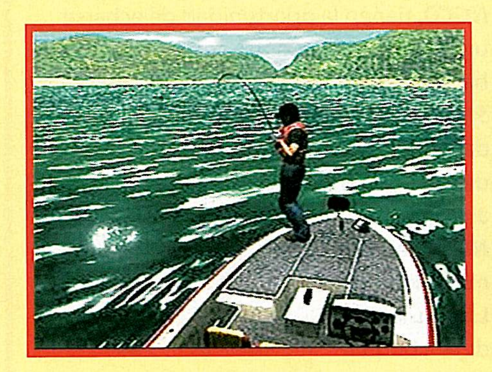


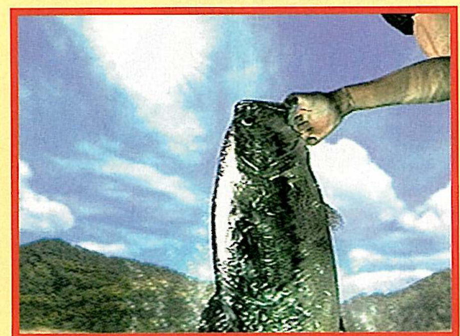






Al principio, mientras nos familiarizamos con la mecánica del juego, serán muy frecuentes las pérdidas de las piezas y las roturas de sedal. Con paciencia, pronto cambiará todo.





Al contrario de lo que ocurre con otros géneros que rápidamente trascienden a **Europa** y **Estados Unidos**, estas decenas de originalísimos juegos casi nunca han probado suerte fuera de las fronteras niponas. No sabemos si **Bass Landing** será uno de los primeros juego de pesca en dar el salto, pero lo que sí podemos aseguraros es que los aficionados a este deporte se lo pasarían en grande con

BASS LANDING

él. Creado por ASCII para ***PlayStation***, este título ofrece una interesante combinación del necesario realismo que se le supone a todo simulador de pesca con un nivel de acción casi de *arcade*, para que el jugador disfrute sin tener que esperar mucho entre captura y captura. Radar para detectar los peces, todo tipo de cañas y aperos, una lancha manejable, cuatro lagos con multitud de localizaciones distintas que exigirán del jugador un dominio exhaustivo de las diferentes técnicas, todas las condiciones climáticas posibles y una ambientación para cada hora del día, hacen de **Bass Landing** un pequeño pero intenso universo para disfrutar del deporte de la pesca. Gráficamente, se ha

SUPER Information

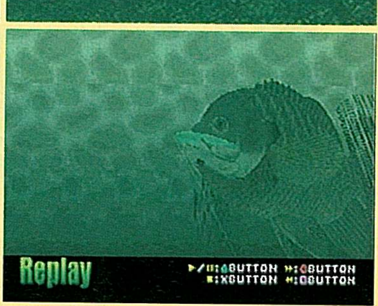
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ASCII
PROGRAMADOR	TEAM BIG ONE



Más que ayudar, las lecciones se convertirán en un pequeño tormento al no saber lo que nos piden. Lo más sensato es irse a pescar y probar suerte hasta que aprendamos.

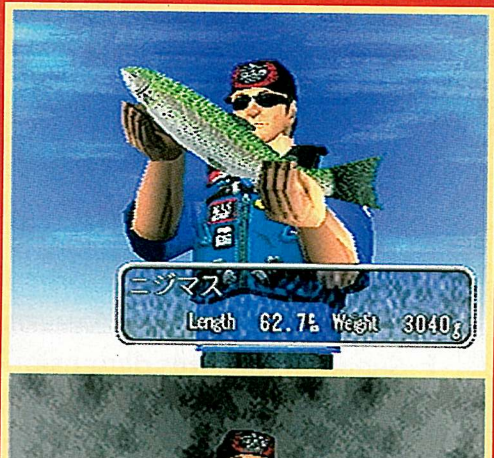






Repeticiones

El aspecto más novedoso y espectacular de BASS LANDING lo encontraréis en sus cuidadas repeticiones submarinas de todo el proceso de captura. Otro detalle que agradecerán los fanáticos de la pesca, gente aficionada a rememorar sus batallitas y el tamaño y peso de sus enormes piezas, es que tendremos la posibilidad de guardar en tarjeta todos los detalles de la gesta y los datos de nuestros trofeos.

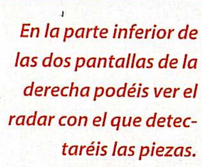


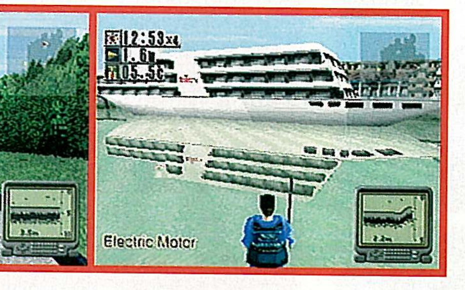


PlayStation



desmarcado un poco de aquel FISHING (número 72 de SUPER JUEGOS) al añadir a las típicas pantallas del pescador y su escenario unas espectaculares secuencias submarinas de todo el proceso de captura del pez. Aunque no sean demasiados cambios para el tiempo transcurrido entre ambos juegos, un año prácticamente, lo





En la parte inferior de las dos pantallas de la derecha podéis ver el radar con el que detectaréis las piezas.



cierto es que el resultado es curioso y aporta cierta vistosidad al conjunto. Como lo más divertido de BASS LANDING está en su mecánica de controles para pescar, que convierte cada captura en una lucha sin cuartel, os lo pasaréis como enanos. Al principio, lo más normal es que se os escapen casi todas las piezas o que os carguéis algunas cañas, pero tras varios intentos empezaréis a lograr algunos bichejos interesantes. Como los amantes de la pesca suelen ser gente paciente, tarde o temprano lograrán descifrar todos los enigmas antes de enfrentarse a sus durísimos torneos. Resumiendo, sólo puedo decir que me parece el más completo, divertido y espectacular de los dos o tres títulos que han pasado por mis manos. **DE LUCAR**



Aunque hicimos lo imposible por conseguir este espectacular mando con forma de caña y vibración, creado por ASCII para los simuladores de pesca, al final nos tuvimos que contentar con jugar con el Dual Shock. Así pudimos gozar, al menos, de la sensación de realismo que dan sus vibraciones a las batallas que libramos con cada pez.



LAST BLADE, el primer capítulo de la saga que empujó a SAMURAI SHODOWN a las tres dimensiones, pasa de *NEO GEO* a *PLAYSTATION*. Al contrario de lo que ocurrió con las últimas creaciones de CAPCOM, SNK no ha evolucionado en absoluto en cuanto sus rutinas de programación, ya que LAST BLADE posee un *engine* 2D similar al de KING OF FIGHTERS' 97.









PlayStation

LAST BLADE

Después de creaciones de CAPCOM como SF ALPHA 3 o DARKSTALKERS 3, la mayoría de los aficionados a los *beat'em-up* en 2D poseedores de ***PLAYSTATION*** estaban ansiosos por comprobar cuál sería la respuesta de SNK. Un mes antes de la salida al mercado de PSX de su título más importante, KOF'98, SNK lanza la primera entrega de GEKKA NO KENSHI, conocido en todo occidente como **THE LAST BLADE**, funcionando de un modo no muy convincente sobre un *engine* similar al de KOF'97. Las únicas novedades con respecto a la versión original de ***NEO GEO***, además de la inexcusable disminución de la dificultad y alguna que otra ralentización ocasional, son la inclusión de un modo *Omake* en el que podemos ver algunas de las peores ilustraciones incluidas nunca en un videojuego (claro está, están hechas por chavales) y una especie de tutorial en el que podemos observar un vídeo de cada personaje realizando algún que otro *combo*. En cuanto al número de personajes, aunque un *final boss* se encuentra seleccionable desde el principio, no ha sido incluido ningún luchador de LAST BLADE 2, tal y como aseguró SNK antes de lanzar al mercado esta versión de ***PLAYSTATION***. Esperemos que la baja calidad de **LAST BLADE** se deba a que los mejores programadores de SNK se estan dedicando a versionar KOF'98. **DOC**

SUPER Information

FORMATO	CD-ROM
PRODUCTOR	SNK
PROGRAMADOR	SNK











En el nuevo modo Omake podréis observar una gran cantidad de ilustraciones como ésta, dibujadas por chavales para SNK.





Después del exito obtenido con la conversión de BEATMANIA y sus *append disc*, el segundo *Music Simulation Game*, POP'N MUSIC, da el salto de los salones al ámbito doméstico, en este caso a *PLAYSTATION*, en forma de perfecta conversión. Ya podéis ir preparando las orejas y, sobre todo, los dedos, porque POP'N MUSIC tiene más botones que una camisa.









Dependiendo de la dificultad, los ataques lanzados por los enemigos serán más o menos potentes. Todos consisten en dificultarnos la vision de las notas.







Al principio de cada uno de los escenarios se nos anunciará el título, género y el creador del tema en cuestión, así como el personaje que combatirá contra nosotros en dicha pantalla.



Al principio de la partida podremos seleccionar la dificultad y el personaje con el que jugaremos.

Mientras en los salones de todo **Japón** GUITAR FREAK y DANCE DANCE REVOLUTION 2ND MIX siguen haciendo las delicias de los aficionados a los *Music Simulation Game*, el segundo título recreativo de este género hace aparición, junto a un mando similar al de la *COIN-OP*, en *PLAYSTATION*. El sistema de juego es muy similar al de BEATMANIA, aunque, el *turntable*, auténtica pesadilla para los jugadores menos experimentados, ha sido sustituido por cuatro botones más, aumentando de un modo considerable su dificultad, sobre todo si no poseemos el mando original y tenemos que jugar con el de *PLAYSTATION*. El aspecto visual ha sufrido una mejora considerable con respecto a BEATMANIA, ya que, además de que todos sus gráficos están en *hi-res*, en pantalla podremos observar cómo nuestro personaje y el enemigo bailan y se alegran o entristecen dependiendo de nuestra habilidad y oído. Si BEATMANIA os pareció demasiado serio o visualmente pobre, POP'N MUSIC os encantará, ya que une el espíritu BM y una calidad gráfica digna de todos vuestros elogios.

DOC

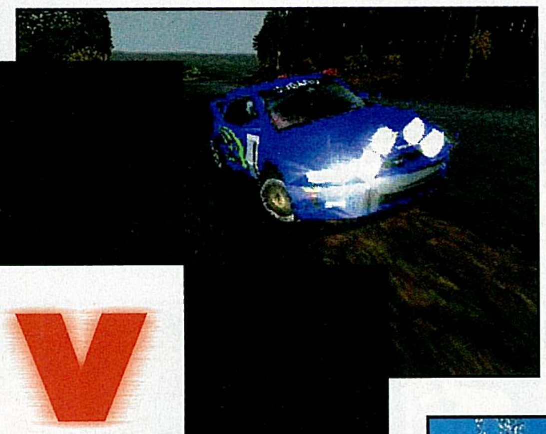
SUPER Information

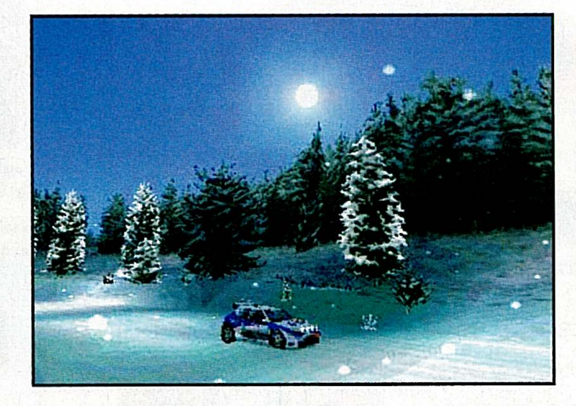
FORMATO	CD-ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KONAMI



Cada escenario tiene unos fondos diferentes para los personajes y un aspecto específico para las notas.

PlayStation
POP'N MUSIC







V-rally 2













El duelo está servido

Mucha gente consideró que V-Rally se olvidaba de la simulación para centrarse en el más puro arcade. Esto, que pudo ir en beneficio de su más directo competidor, Colin Mc Rae, parece haberse corregido en V-Rally 2.

El desplazamiento al centro de desarrollo de EDEN STUDIOS en **Lyon**, con motivo de la presentación a la prensa de **V-Rally 2**, fue sin duda uno de los puntos más constructivos de la visita. Allí, **David**, el Programador Jefe de EDEN STUDIOS, tuvo el dealle de comentarnos los pormenores de esta producción, que verá la luz allá por el mes de Junio. Pudimos disfrutar de una versión *alfa* del juego (que por su avanzado estado, presentaba un aspecto inmejorable) en la que ya estaban incluidos casi todas las características que sus programadores pretendían incluirle desde un principio. Una de las partes más importantes de **V-Rally 2**, el editor de circuitos, funcionaba ya casi sin ningún problema, aunque la *interface* gráfica todavía no era la definitiva. EDEN STUDIOS, el equipo de programación encargado de poner a punto el juego, ha hecho un verdadero esfuerzo para explotar hasta el máximo el rendimiento del *hardware* de ***PlayStation***, y por ello han utilizado el analizador de SONY, con el que han podido conocer en qué momentos rendía menos el *hardware* de la consola. Según **Stephane Bonazza**, Productor del juego, «**V-Rally 2** habría sido igual de bueno sin necesidad de utilizar el analizador, pero sí es cierto que éste nos ha ahorrado bastante tiempo». Es tal el nivel de optimización alcanzado, que la diferencia gráfica entre los diferentes modos



El control del vehículo en **V-RALLY 2** se ha mejorado sobremanera. Ahora la conducción se asemeja mucho más a la utilizada en un rally real, con la consiguiente ganancia en la respuesta del vehículo.



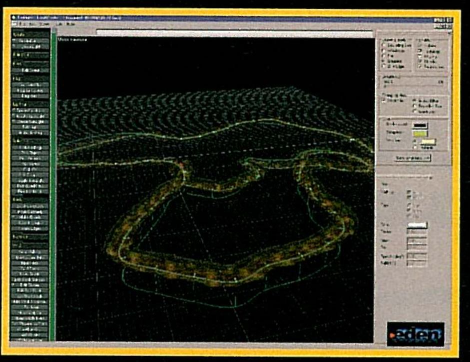
de un jugador son sustanciales. En el modo *Rally*, por ejemplo, el vehículo llega a tener 1.200 polígonos, por los 600 utilizados en otros modos de juego. Con semejante cantidad de polígonos es fácil imaginar el nivel de detalle de los vehículos, que además de incorporar el dibujo de texturas sobre las texturas (para la representación de reflejos), incorpora la presencia de pilotos en su interior. Durante el juego es difícil observar sus reacciones, pero disfrutar de sus movimientos durante la repetición es todo un lujo al alcance de muy pocos juegos. Los vehículos, además, sufrirán deformaciones progresivas, lo que finalmente repercutirá en el rendimiento de los mismos. Algunos elementos, como los alerones, el parachoques o los faros, se desprenderán como consecuencia de las colisiones. Y todo ello moviéndose a una velocidad fija de 25 cuadros por segundo. Sorprendente será también el modo multijugador, que permitira la competencia entre dos, tres o cuatro jugadores. La novedad en este sentido es el gran nivel gráfico mostrado (en un monitor de suficientes pulgadas, la diversión está más que asegurada), lo que no ha impedido que la acción se desarrolle a una velocidad increíble para este tipo de condiciones, nada menos que 15 cuadros por segundo. Pero sin duda uno de los elementos más esperanzadores de **V-Rally 2** es el editor de circuitos. Nada de patrones prediseñados de los que el usuario no puede escapar. Las curvas pueden tener el ángulo que se desee, las pendientes igual, será posible cambiar la localización, la climatología, absolutamente todo. Después el propio programa se encargará de analizar el circuito para que el copiloto sea capaz de guiarnos. Lo más sorprendente de todo es la cantidad de circuitos que se podrán almacenar en una tarjeta, nada menos que 7 circuitos por bloque, con un límite de 49 para una *Memory Card* (dejando 8 bloques libres). Son infinidad de detalles que serían imposible de enumerar en tan pocas líneas. Tan sólo recordar que **Ari Vatanen**, todo un campeón del mundo de *Rallys*, trabaja junto a EDEN STUDIOS para lograr que **V-Rally 2** sea el mejor simulador automovilístico de todos los tiempos. Según él, lo han conseguido. **J. C. MAYERICK**

el piloto y el copiloto están a merced de las leyes de la física. cuando el coche frene, se inclinarán hacia adelante; cuando giren, se desplazarán a los lados. como en la vida real.

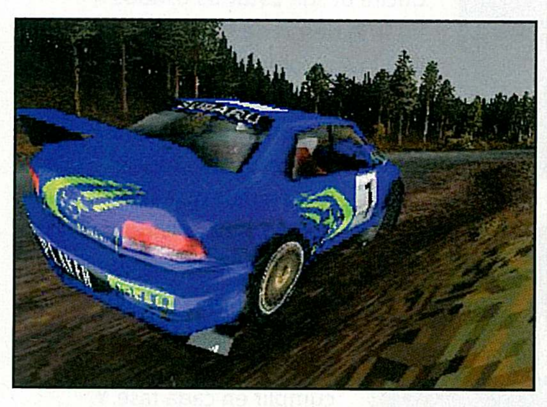


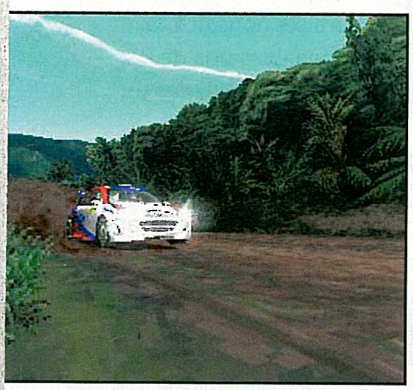
Todos los elementos que aparecen en V-RALLY 2 parecen tener vida propia. La excelente optimización realizada en el apartado gráfico ha permitido incluir animaciones en el público que ya no se muestra tan estático. Estos se situarán en la pista apartándose justo en el momento en que el coche aparece. Incluso los fotógrafos tratarán de conseguir la mejor instantánea.



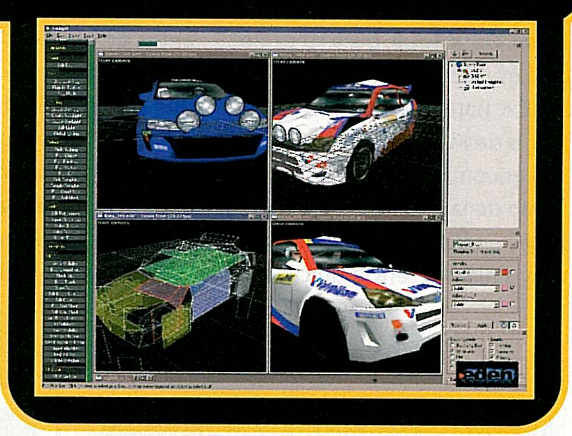


Twilight. Es la herramienta más importante en el desarrollo de V-RALLY 2. Con ella pueden realizar casi cualquier tarea que se les antoje. Desde la creación de los circuitos hasta la modificación de cualquier elemento que aparezca en ellos. Una de las características más destacables es la posibilidad de modificar la luz en cada tramo, o de ensanchar y estrechar cada bloque que compone el circuito. Esto permite dotar al circuito de un dinamismo mucho mayor, evitando así incluir tramos demasiado repetitivos. Otra opción, casi imprescindible, es la corrección del color. Ya que se programa en *PC* y el color en éste es muy diferente al de *PLAYSTATION*, es necesario realizar una serie de conversiones en las paletas de color utilizadas, de lo que se encarga este programa. Una herramienta, sin duda, imprescindible.





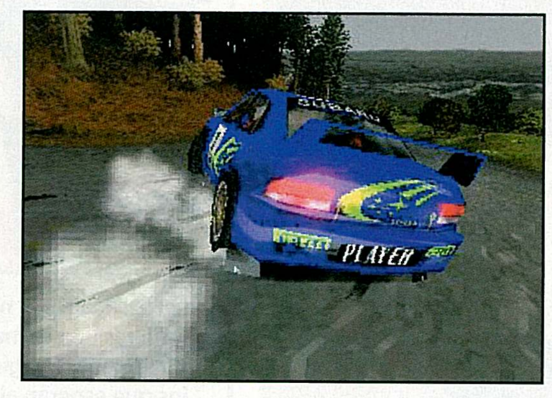




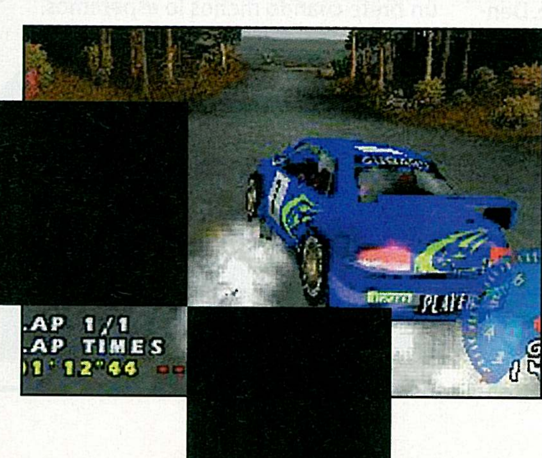


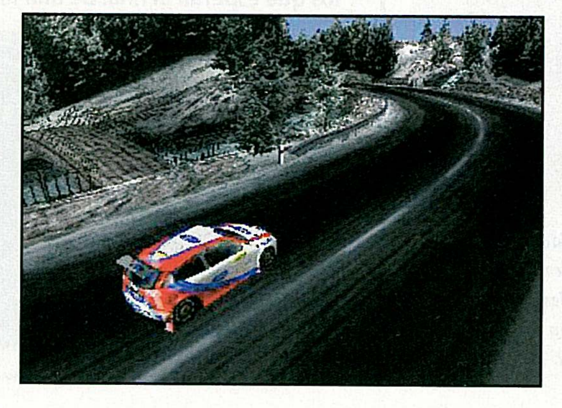


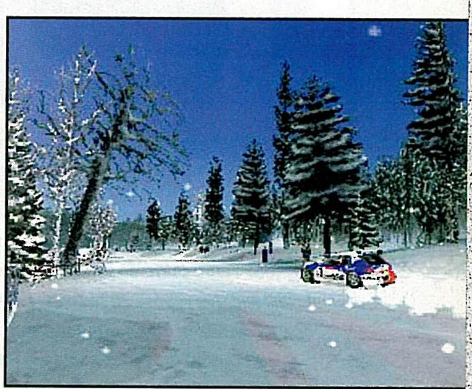




El nivel de detalle de los vehículos incluye la presencia de reflejos en la carrocería del vehículo, así como la deformación que éstos sufren cuando colisionan con los demás elementos del juego.







SYPHON FILTER

Un Golden Eye para PlayStation

SONY CEA
EIDETIC
CD ROM
EE.UU.

CRASH BANDICOOT 3 y SPYRO fueron las últimas joyas producidas por SONY CEA. Ahora que ya hemos tenido tiempo de disfrutar con estos dos títulos, desde los **Estados Unidos** nos llega un juego sorprendente, y no sólo porque su nombre no venía precedido por la fama, sino porque es realmente bueno. **SYPHON FILTER**, obra del grupo programador EIDETIC, podría ser clasificado como un claro competidor de **METAL GEAR SOLID**, pero su estilo está mucho más cercano a GOLDEN EYE para ***NINTENDO 64***, que al juego de KONAMI. Básicamente nos encontramos con un predominio de la acción, ya que hay zonas en las que disparar a diestro y siniestro será la única forma de sobrevivir, y aún así los elementos de exploración también juegan un papel esencial en el desarrollo de la aventura. Ambas facetas se combinan de una forma magistral a lo largo de las 19 fases que comprende el juego. El argumento nos sitúa ante una hipotética amenaza de un grupo internacional de terroristas. Gabriel Logan, el protagonista que encarnarás en **SYPHON FILTER**, tendrá que localizar su guarida y evitar sus atentados antes de que consigan la fórmula de un peligroso gas con el que planean eliminar a toda la población de una ciudad americana. Si no conduces tu misión con éxito, en cierta manera serás el responsable del fatal genocidio. Sin embargo, nuestro héroe no estará sólo durante la peligrosa aventura que le conducirá desde **Estados Unidos** a las frías tierras de **Ucrania**. Lyan, una joven compañera, permanecerá siempre en la radio para apoyarle en todo momento. Su información resultará crucial (esperemos que sea traducido al castellano en la versión *PAL*), porque encierra pistas fundamentales sobre los objetivos que hay que cumplir en cada fase. Y para ser honestos, la variedad es una de las mejores cualidades de este título. Gabriel Logan tendrá que proteger a los artificieros cuando desactivan bombas; camuflarse para pasar

Además de la intro, durante el juego contemplaremos impactantes secuencias en FMV que nos muestran el desarrollo de esta aventura.



***SYPHON FILTER** es un regalo para los sentidos del jugador. Nada sobra en este juego, si exceptuamos la calidad que rebosa en todos sus niveles y apartados técnicos. Para colmo, cuenta con una trama que nos mantendrá atrapados hasta el final.*

Final Bosses

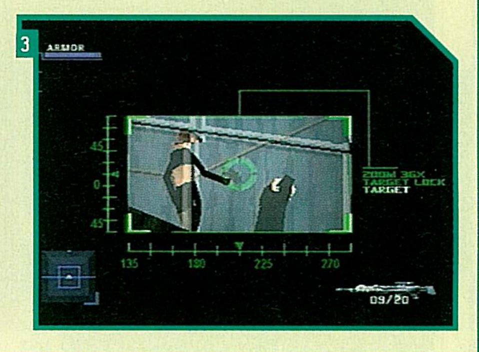
1 El primer jefe final nos espera con un lanzallamas, y sólo sera abatible si descubrimos su punto más débil.

2 Uno de los más espectaculares es el helicóptero de combate que nos espera en lo alto de un edificio. ¿No os recuerda a algo?

3 Otra de las pruebas duras del juego, que aunque se trate de un subjefe, la complicación para matarle hace que se gane un hueco.

En SYPHON FILTER nos encontraremos con los jefes finales más retorcidos y terribles que puedas imaginar. Pero no sólo están los que esperan al final de una fase. Dentro de cada nivel también hay enemigos que adquieren la categoría de subjefes, porque son muy tercos y nos pondrán en un brete cuando menos lo esperemos.





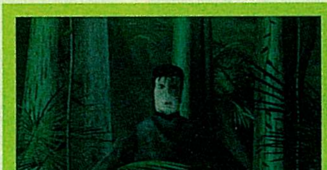
El inicio de una gran aventura





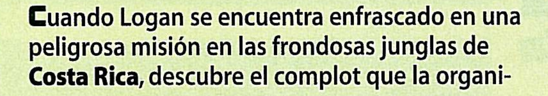






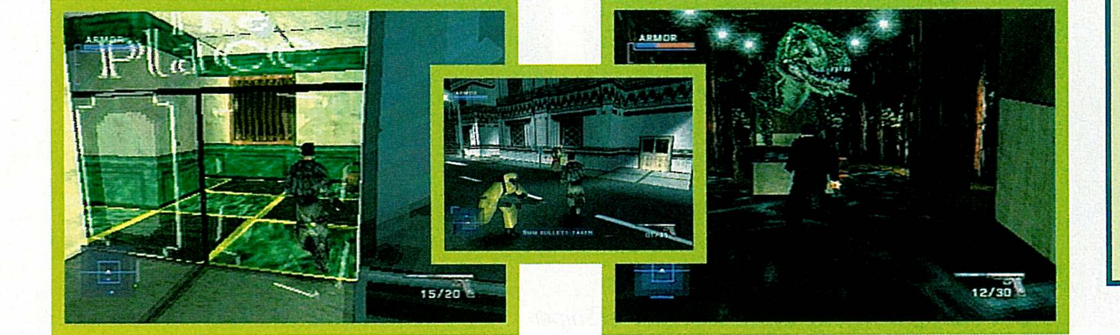






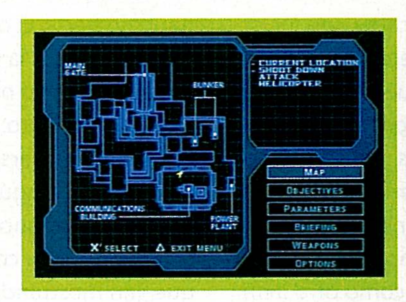
Cuando Logan se encuentra enfrascado en una peligrosa misión en las frondosas junglas de **Costa Rica**, descubre el complot que la organización terrorista está montando. Quieren eliminar la población de una ciudad norteamericana con un nuevo gas tóxico llamado *Syphon Filter*.







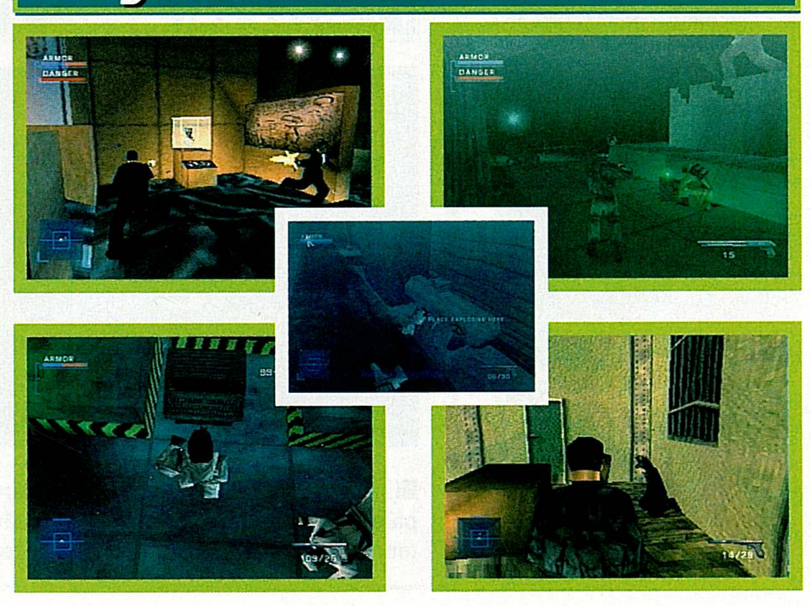
El cuidado diseño del menú de opciones nos ofrece todo tipo de información. Desde las armas de Logan, hasta un exhaustivo mapa de la zona o los mensajes que recibimos desde la central en ***Washington*** *sobre los objetivos que debemos cumplir.*



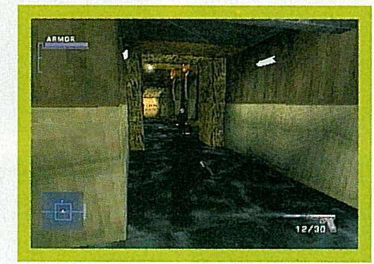
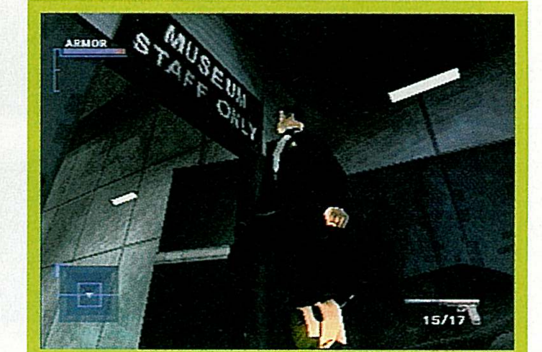
El menú principal cuenta con una opción en la que se explica con todo detalle para qué sirven cada uno de los botones del mando, y todas las acciones que el protagonista puede realizar en el juego.

totalmente desapercibido mientras sigue a un «pez gordo» de la industria farmacéutica; colocar explosivos para destrozar una base terrorista o eliminar a los científicos que están desarrollando el virus mientras salva a los sujetos con los que han estado experimentado. No sólo en este apartado encontramos variedad. Gráficamente resulta agradable avanzar en el juego para encontrar nuevas zonas, que van desde una base perdida en las planicies de **Ucrania,** hasta el Memorial Park de **Washington** invadido por la niebla, pasando por una impresionante catedral gótica, y todo ello recreado de un forma totalmente creíble y con una calidad asombrosa. También lo vemos reflejado en los atuendos del protagonista, que lo mismo va vestido con un elegante *smoking*, que con un uniforme de camuflaje para infiltrarse en terreno enemigo. Por supuesto, el arsenal disponible durante el juego ha sido estudiado de una forma rigurosa. Todas las armas son reales. Los aficionados al tema encontrarán que no les falta detalle, e incluso se han añadido las características de cada una de ellas en el menú

Agente Secreto

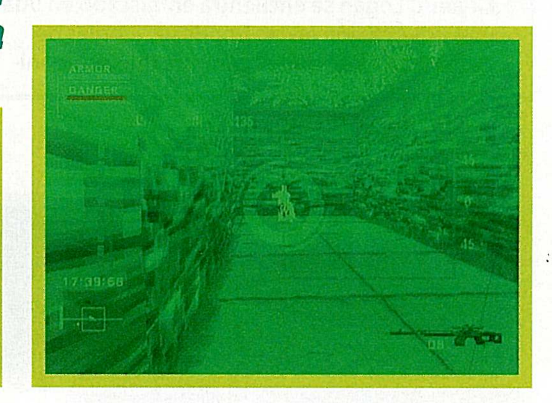


SYPHON FILTER

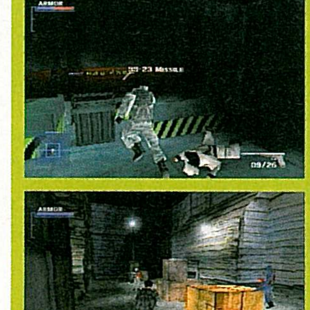


Syphon Filter reúne todos los ingredientes para ser una estrella


*A lo largo del juego iremos descubriendo un variado repertorio de escenarios, que van desde zonas reales, como la estatua de **Lincoln** en el Memorial Park de **Washington**, hasta otras zonas salidas de la mente de los creadores del juego. Dicha variedad también está reflejada en las armas que Logan podrá utilizar para llevar a cabo sus misiones. Escopetas o rifles de visión nocturna estarán a nuestra disposición.*





de opciones. Destaca sobre todo el *Sniper Rifle*, con un potente *zoom* en el punto de mira que nos permitirá acabar con los francotiradores u otros seres indeseables sin que se percaten de nuestra presencia. También hay granadas, bombas de gas, ametralladoras, escopetas y pistolas de todo tipo. No todas las armas estarán disponibles desde un primer momento del juego, y será necesario encontrarlas en cada una de las fases, así como otro *item* fundamental: el chaleco antibalas. Cuando se termine su protección por los impactos recibidos, no quedará más remedio que buscar otro para no terminar bajo tierra. El control de Logan es bastante sencillo, y la suave animación de sus movimientos no nos dejará vendidos en ningún momento. Disparar, esquivar, escalar o agacharse son acciones que se ejecutan sin ningún problema. Además, al terminar cada uno de los niveles seremos recompensados con secuencias en vídeo que van mostrando el desarrollo de la historia. Ya sólo nos resta esperar hasta el verano.

R. DREAMER

Francotirador




El *sniper* y el rifle de visión nocturna servirán para hacer blanco a cientos de metros de distancia para que Logan esté seguro en todo momento. De todas formas, el juego incluye una opción en la que es posible apuntar con cualquier arma, pero sin tanta precisión.

TBWA



RIDGE RACER TYPE 4.
Pura velocidad.





RIDGE RACER TYPE 4™

Conducir deprisa, muy deprisa. Sin que nada te detenga. Ni semáforos, ni novato que se pone delante, ni pareja de guardias civiles, ni nada. Correr y correr. Como un poseso. Conducir esos coches con los que soñabas o esos otros que te quitaban el sueño. Claro, que a tanta velocidad, además de tragarte cientos de kilómetros, también te tragarás moscas, mosquitos y todo insecto viviente que se te ponga delante. En fin, lo que siempre has querido: pura velocidad.







Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888
Tarifa Punta para Powerline: 57.84 pts./min + IVA. Sólo para mayores de 18 años.



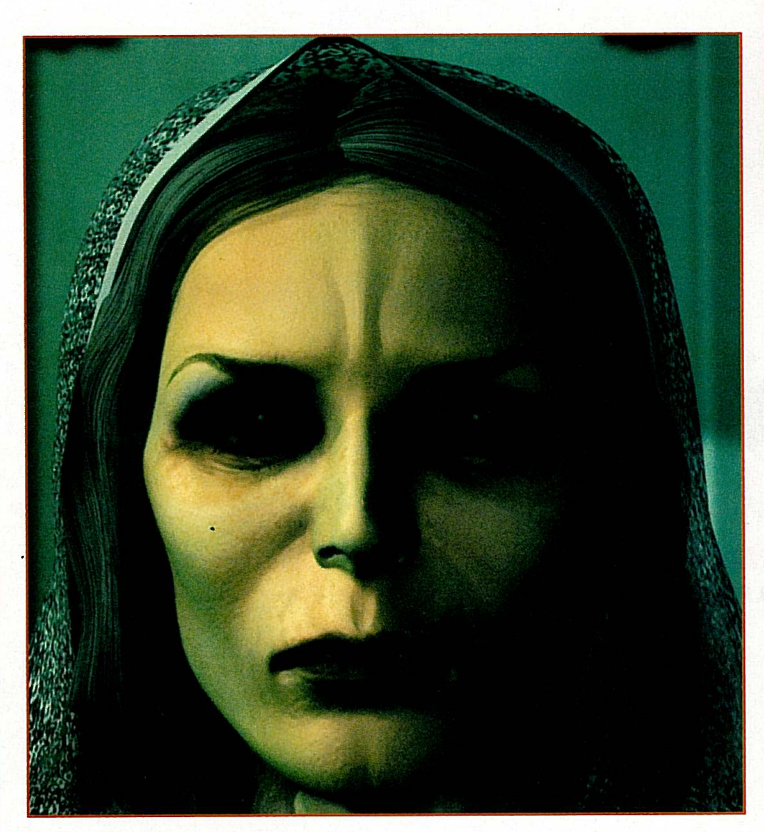
Todo el **PODER** en tus **MANOS**
www.playstation-europe.com/ridge4

SUPER NUEVO

SILENT HILL

KONAMI
KCET
CD ROM
JAPON

Cuando el terror llama a tu puerta



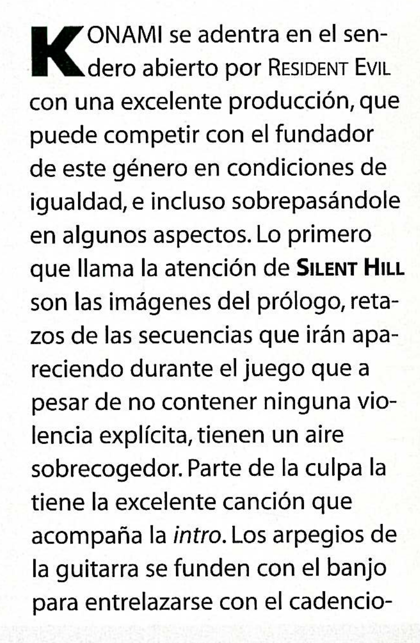








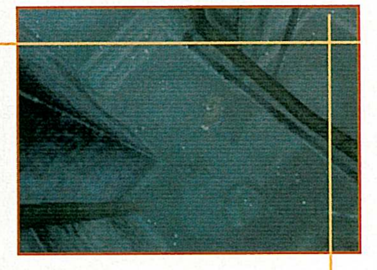


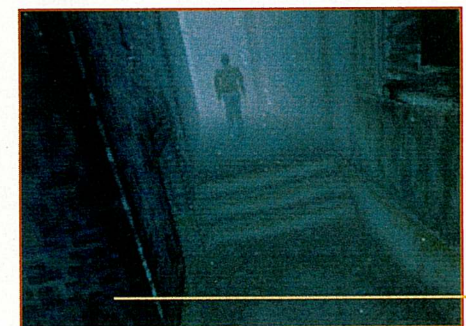


KONAMI se adentra en el sendero abierto por RESIDENT EVIL con una excelente producción, que puede competir con el fundador de este género en condiciones de igualdad, e incluso sobrepasándole en algunos aspectos. Lo primero que llama la atención de **SILENT HILL** son las imágenes del prólogo, retazos de las secuencias que irán apareciendo durante el juego que a pesar de no contener ninguna violencia explícita, tienen un aire sobrecogedor. Parte de la culpa la tiene la excelente canción que acompaña la *intro*. Los arpegios de la guitarra se funden con el banjo para entrelazarse con el cadencioso punteo de la melodía, que parece presagiar los sombríos acontecimientos que se van a desarrollar nada más comenzar la aventura. En **SILENT HILL** encarnamos a Harry Mason. Tras sufrir un accidente en las cercanías de la ciudad, su hija Cheryl desaparece misteriosamente. El hombre, avanzando entre la espesa niebla, escucha unos pasos ligeros y divisa la pequeña figura de la niña. Ahora tenemos el control de Harry en nuestras manos. La persecución nos conduce a un oscuro callejón donde dos pequeñas criaturas acechan. Sus afilados cuchillos y el inesperado ataque dejan inconsciente al protagonista. Cuando recobra la consciencia se encuentra en un café del pueblo. Una atractiva agente de policía de una población cercana le ha rescatado de las garras de la muerte y le cede su pistola mientras va a pedir refuerzos. Pero Harry no puede dejar a su hija sola, con un ejército de seres demoniacos deambulando por las calles desiertas de **SILENT HILL**. Es a partir de este momento cuando el juego entra de lleno en la acción. Después de salvar la partida, no nos queda otro remedio que adén-









CAMARAS En esta secuencia podéis comprobar el estilo que se ha seguido, con cámaras móviles que aumentan el sentido de desorientación y de agobio. Sobre todo en callejones estrechos.



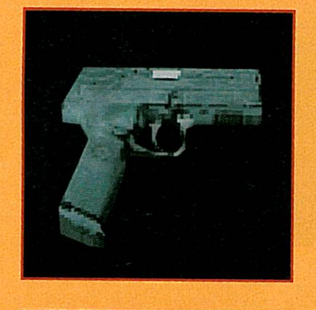
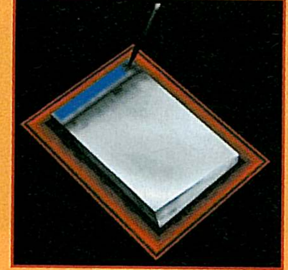






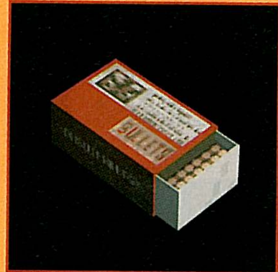
PlayStation • Survival Horror

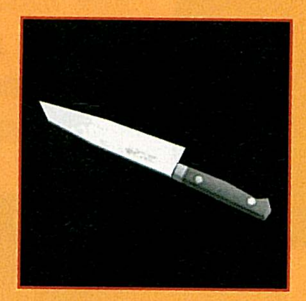
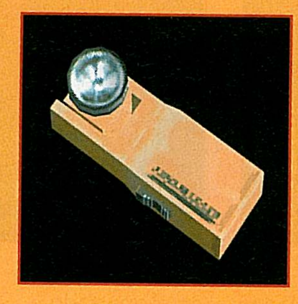
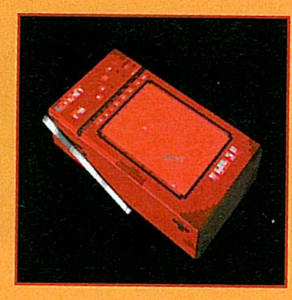
Items de supervivencia

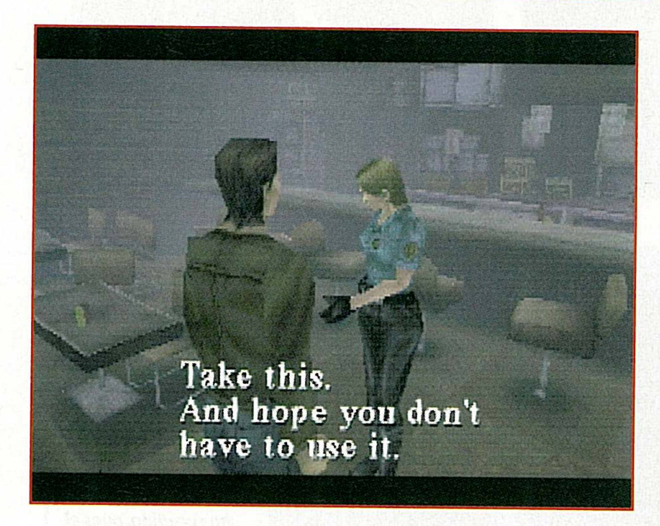





Como cualquier juego de aventura que se precie, los objetos son un elemento fundamental para la supervivencia del protagonista. *Kits* medicinales, balas o la linterna son fundamentales para seguir vivos.

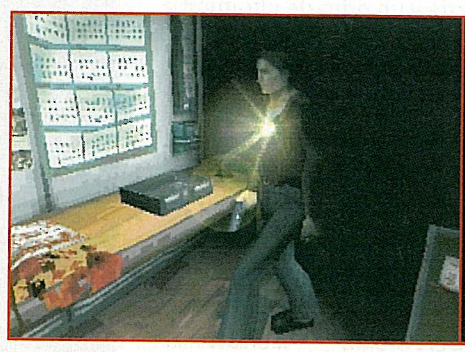
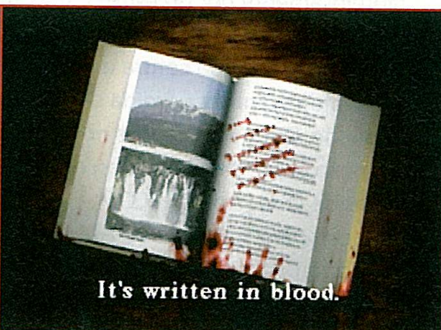


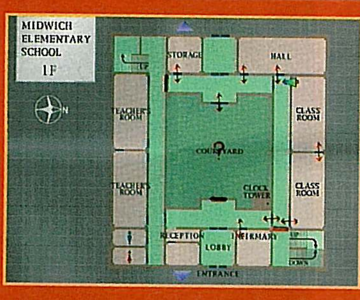


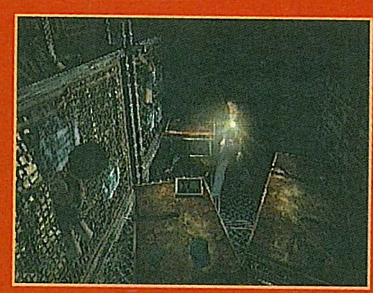
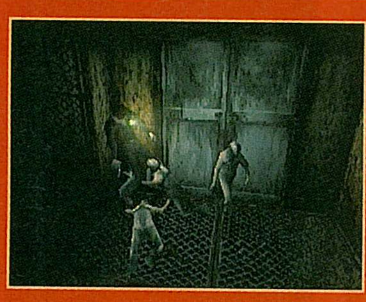
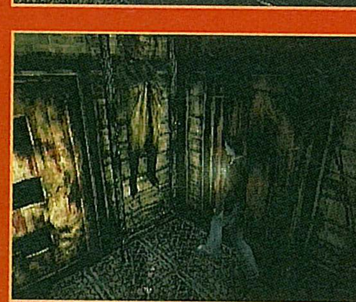
Cybil es una joven agente de policía que salva a Harry de morir en manos de criaturas monstruosas. Después de llevarle a un café le entrega su pistola mientras ella va a buscar refuerzos.

tarnos en la bruma para encontrar lo inesperado. Una gárgola batiendo sus alas, perros sin piel sedientos de sangre y toda una fauna digna de la imaginación más macabra de las películas de terror de serie B. La tensión que produce tener un campo de visión mínimo, ya sea por la niebla o por la oscuridad mientras escuchamos un gruñido amenazador o los llantos de un niño desconsolado al que no podemos ayudar, quizá sólo sea un producto de nuestra calenturienta imaginación. SILENT HILL se desmarca de los escenarios pre-renderizados de RESIDENT

Al otro lado



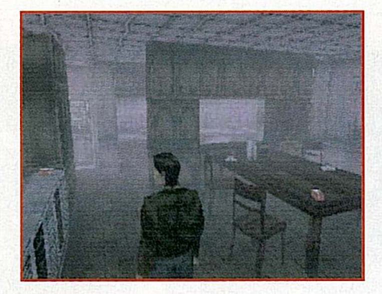
Después de resolver el enigma del piano traspasaremos por primera vez en el juego las fronteras de lo irracional. La escuela cambiará totalmente su aspecto como si quisiera mostrarnos los sucios secretos que guarda en otra dimensión. Paredes sucias, suelos de rejillas metálicas, cuerpos colgados y monstruos que nos recibirán con las garras abiertas.



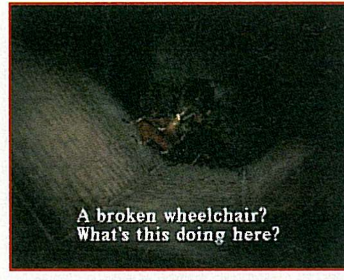


SILENT HILL

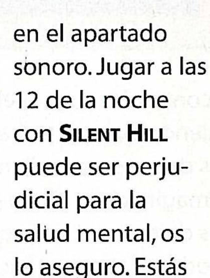








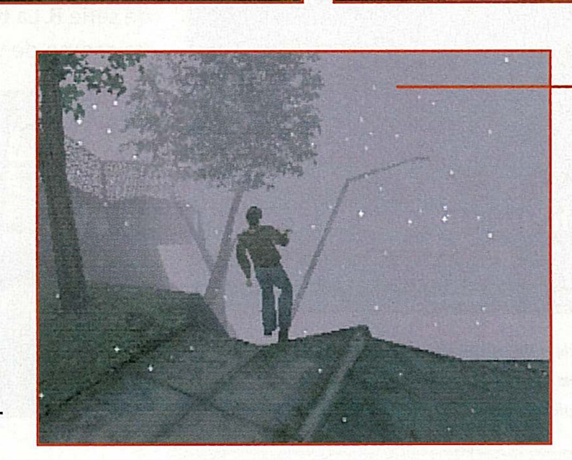
Se apagan las luces, despiertan los sueños y un mundo nuevo nace ante nuestros atónitos ojos: la ciudad de Silent Hill



EVIL y nos muestra un desolado pueblo norteamericano, representado totalmente en 3D y en tiempo real. El sistema de cámaras también contribuye, y de qué manera, a sustentar el ambiente opresivo y agobiante del juego, como con los ángulos torcidos cuando avanzamos cautelosamente por un estrecho callejón, mientras una silla de ruedas recostada contra una pared chirría ante la pérdida de su dueño. Quizá los gráficos no alcancen el purismo de los escenarios de la saga de CAPCOM, pero cumplen su cometido a la perfección. Pero una de las experiencias más desagradables del juego nos la encontramos en el apartado sonoro. Jugar a las 12 de la noche con **SILENT HILL** puede ser perjudicial para la salud mental, os lo aseguro. Estás tan tranquilo resolviendo un puzzle y un grito de ultratumba te hiela la sangre desde la oscuridad que reina a tus espaldas. Además de los múltiples detalles grotescos (sangre incluida), hemos encontrado algunas curiosidades como los nombres de las calles, que coinciden con maestros de la literatura de terror, como el autor de PSICOSIS **Robert Bloch.**

R. D. LOVECRAFT





Harry encuentra una nota de Cheryl en la que dice que se encuentra en la escuela. De camino al edificio, descubrirá que algo terrible ha sucedido, pues el pueblo está cercado por un abismo.

De otro Mundo



Los seres que ha ideado KONAMI para atormentarnos pueden no resultar muy espectaculares gráficamente. Dobermans infernales, gárgolas del pleistoceno o una especie de bebés sin rostro armados con grandes cuchillos se las apañarán para amedrentarnos, ya sea utilizando sus armas o emitiendo siniestros gemidos desde las tinieblas que nos pondrán la piel de gallina. Seres de menor relevancia pero más repugnantes también aparecen en el juego.









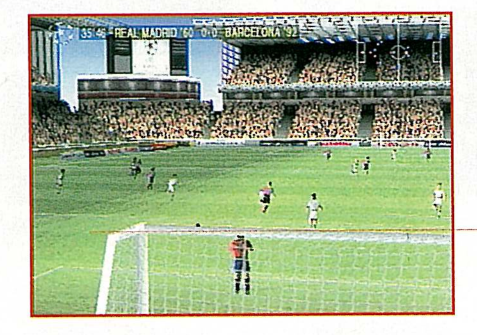
SUPER NUEVO

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

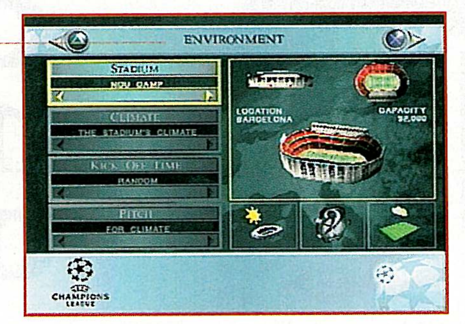
EIDOS
SILICON DREAMS
CD ROM
REINO UNIDO

Campeón de Europa



***ESTADIOS** Los estadios reflejados en el compacto reproducen los de los diferentes clubs participantes en la Liga de Campeones.*

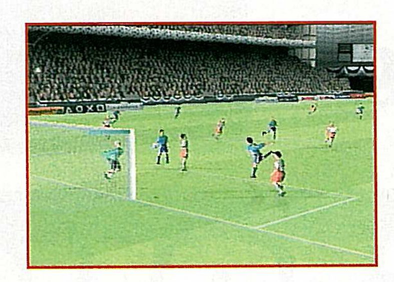


Ante el anuncio de ampliación de la Liga Europea de Campeones (antigua Copa de Europa de clubes), esta competición se consolida como la más interesante del viejo continente. Las compañías de videojuegos no son ajenas a este interés, por lo que poco a poco la Liga Europea va ganando un lugar destacado entre las múltiples competiciones recogidas en los diferentes simuladores de fútbol. Sin embargo, en esta ocasión no se trata de una competición más, ya que la citada liga ocupa el eje central del juego. Para ello EIDOS ha conseguido la licencia oficial del máximo organismo del fútbol europeo (UEFA), que le permite reproducir fielmente toda la competición. Lo primero que salta a la vista es la inclusión de la presentación que habitualmente nos acompaña en las retransmisiones televisivas. Además, reproduce el sistema de competición actual, recogiendo los equipos reales y los mismos grupos con los que se comenzó la actual Liga de Campeones. De esta forma pueden revivirse los diferentes enfrentamientos de la primera fase tanto del **R. Madrid** como del **F. C. Barcelona** y del **Ath. de Bilbao**. Los jugadores también son los que los diferentes clubes han inscrito, realizando una detallada reproducción de sus características físicas. Otro de los alicientes es la inclusión de los equipos campeones de la Copa de Europa de años anteriores, incluyendo de esta forma a los jugadores más destacados desde la década de los sesenta. Además, es posible crear equipos personalizados fichando a jugadores

Retos dignos de mención




Los retos, habituales en la saga INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER, consisten en reproducir situaciones reales en las que hay que marcar un determinado número de goles en un tiempo limitado. Para esta ocasión los retos se basan en la primera fase de la Liga Europea.


El programa recoge los clubs que participaron en la actual edición, junto a los campeones de otras temporadas

Licencia Oficial

La licencia oficial de la Liga de Campeones queda patente con la *intro* del juego. En ella se reproduce la presentacion, con las melodías incluidas, que en las retransmisiones televisivas precede a los partidos y programas resúmenes de la citada competición.





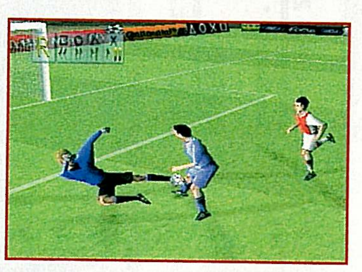


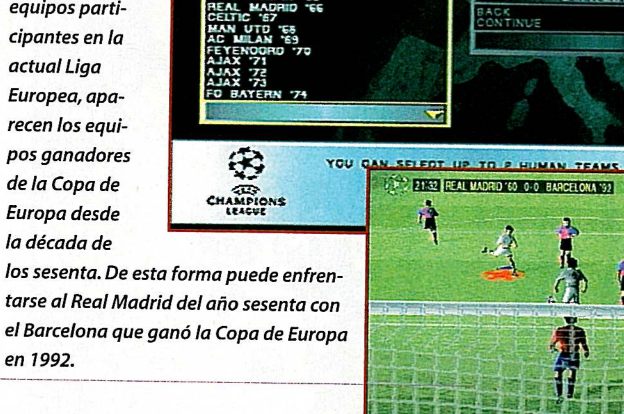
El sistema de juego también se reproduce fielmente, incluyendo los mismos grupos de la primera fase de la actual Liga Europea. Además, se incluyen recortes de prensa tras finalizar los partidos.

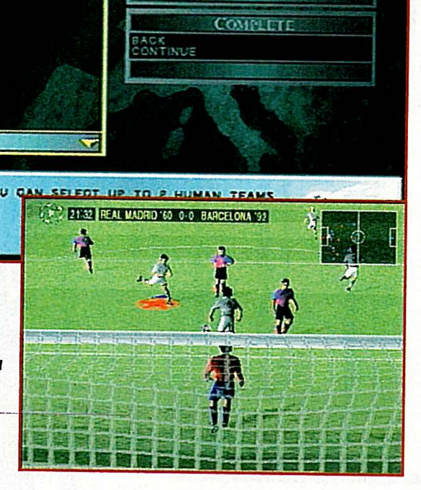












DUELOS IMPOSIBLES

Junto a los equipos participantes en la actual Liga Europea, aparecen los equipos ganadores de la Copa de Europa desde la década de los sesenta. De esta forma puede enfrentarse al Real Madrid del año sesenta con el Barcelona que ganó la Copa de Europa en 1992.



El juego no ha sido finalizado totalmente. Entre los aspectos que faltan por terminar se encuentra la reproducción de los escudos de algunos de los equipos incluidos en el programa.

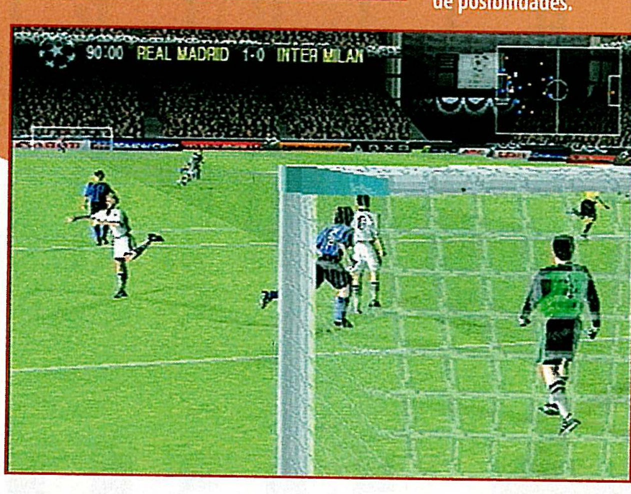
Cámaras





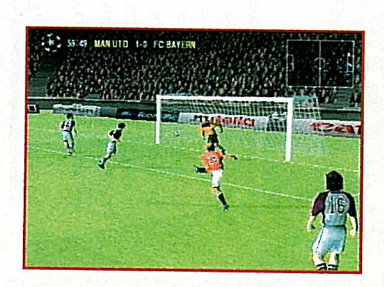


El apartado visual del juego se completa con una amplia variedad de posibilidades. A las tres perspectivas incluidas se les unen diferentes ángulos y planos que abren un amplio abanico de posibilidades.



de diferentes equipos. Las opciones se completan con una serie de retos (al estilo de los que aparecen en algunas de las entregas de INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER) basados en la actual liga de campeones. En cuanto al apartado gráfico, el programa se basa en polígonos con texturas a los que se ha dotado de una considerable variedad de movimientos. Sin llegar a la espectacularidad de otros simuladores futbolísticos, pueden lograrse jugadas de auténtico lujo. De todas formas, a falta de los retoques finales, lo más destacado del juego es la reproducción de todo el ambiente que rodea a la mejor competición del mundo en la que participan clubes de fútbol.

CHIP & CE





PLAYSTATION

1 **TEKKEN 3** =
Beat'em-up • Namco
Después de la ampliación del Top, ocurrida el mes anterior, han sido bastantes las novedades que se han dado cita en la lista. En lo más alto, como siempre, TEKKEN 3, aunque mucho nos tememos que el mes que viene alguien tomará, cual militar, el mando de la lista...

2 **RIDGE RACER TYPE 4** =
Conducción • Namco

3 **ISS PRO'98** NOVEDAD
Deportivo • Konami

4 **GRAN TURISMO** =
Conducción • S.C.E.

5 **NEED FOR SPEED R. C.** NOVEDAD
Conducción • Electronic Arts

6 **STREET FIGHER ALPHA 3** NOVEDAD
Beat'em-up • Capcom

7 **MONACO GPRS 2** NOVEDAD
Conducción • Ubi Soft

8 **FIFA'99** ↓
Deportivo • Electronic Arts

9 **WILD ARMS** ↓
RPG • S.C.E.

10 **RIVAL SCHOOLS** ↓
Beat'em-up • Capcom

11 **CRASH BANDICOOT WARPED** ↓
Plataformas 3D • S.C.E.

12 **FINAL FANTASY VII** =
RPG • Squaresoft

13 **RESIDENT EVIL 2** =
Aventura • Capcom

14 **BICHOS** =
Plataformas 3D • Disney Int.

15 **ROLLCAGE** NOVEDAD
Beat'em-up • Psygnosis

16 **COLIN MCRAE RALLY** =
Conducción • Codemasters

17 **SPYRO THE DRAGON** ↓
Plataformas 3D • S.C.E.

18 **THE GRANSTREAM SAGA** NOVEDAD
Action RPG 3D • S.C.E.

19 **T.O.C.A. 2** ↓
Conducción • Codemasters

20 **MEDIEVIL** ↓
Arcade • S.C.E.

GAME BOY COLOR

1 **ZELDA DX** NOVEDAD
Aventura • Nintendo
En lo más alto de la lista se ha colocado un viejo conocido que ha sabido «sacarnos los colores» seis años después.

2 **GAME & WATCH GALLERY 2** ↓
Arcade • Nintendo

3 **WARIOLAND 2** ↓
Plataformas • Nintendo

4 **POWER QUEST** ↓
Beat'em-up • Sunsoft

5 **HEXCITE** ↓
Estrategia • Ubi Soft

6 **SHANGHAI POCKET** ↓
Puzzle • Sunsoft

7 **QUEST FOR CAMELOT** NOVEDAD
Aventura • Titus

8 **TETRIS DX** ↓
Puzzle • Nintendo

9 **PIOLIN Y SILVESTRE** ↓
Plataformas • Infogrames

10 **BOMBERMAN POCKET** =
Plataformas • Hudson Soft

El más curioso
MARIO PARTY • N64



El más escamante
BASS LANDING • PLAYSTATION

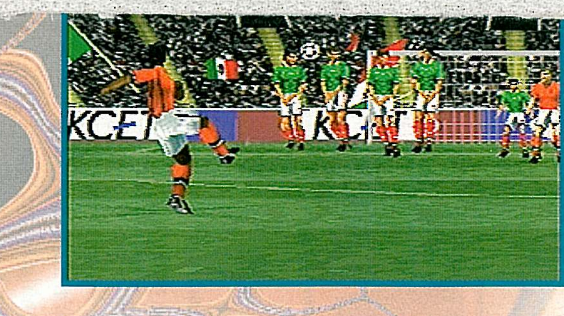
El más marchoso
BEAT MANIA GB • GB COLOR

El más frenético
POWER STONE • DREAMCAST

El mejor del mes
WINNING ELEVEN 3 FV • PLAYSTATION

TOP

TOP SUPERJUEGOS



NINTENDO 64

1. **THE LEGEND OF ZELDA** =
   Action RPG 3D • Nintendo
   Pocas novedades y un claro dominador, ZELDA, que se perfila como el sempiterno número uno de la lista.
2. **SUPER MARIO 64** =
   Plataformas 3D • Nintendo
3. **F-ZERO X** =
   Arcade Conducción • Nintendo
4. **BANJO KAZOOIE** =
   Plataformas 3D • Nintendo - Rare
5. **ROGUE SQUADRON** =
   Shoot'em-up • Lucas Arts
6. **TUROK 2** =
   Shoot'em-up • Acclaim
7. **ISS 98** =
   Deportivo • Konami
8. **BEETLE ADVENTURE RACING** NOVEDAD
   Conducción • Electronic Arts
9. **FIFA 99'** NOVEDAD
   Deportivo • EA Sports
10. **F1 WORLD GRAND PRIX** ↓
    Conducción • Nintendo

JAPON

1. **FINAL FANTASY VIII • PSX** NOVEDAD
   RPG • Squaresoft
   Mientras haya un FINAL FANTASY nuevo en el mundo (y sigan siendo tan buenos), no puede haber otro número uno.
2. **SEGA RALLY 2 • DREAMCAST** =
   Conducción • Sega
3. **WINNING ELEVEN 3 FV • PSX** NOVEDAD
   Conducción • Namco
4. **POWER STONE • DREAMCAST** NOVEDAD
   Beat'em-up • Capcom
5. **SONIC ADVENTURE • DREAMCAST** ↓
   Plataformas 3D • Sega
6. **GENSO SUIKODEN 2 • PLAYSTATION** ↓
   RPG • Konami
7. **SAMPAGUITA • PLAYSTATION** NOVEDAD
   Anime Interactivo • Sony C.E.
8. **TOKIMEKI MEMORIAL P. • GBC** NOVEDAD
   Love Simulation • Konami
9. **BASS LANDING • PLAYSTATION** NOVEDAD
   Simulador de Pesca • ASCII
10. **SMASH BROTHERS • NINTENDO 64** ↓
    Beat´em-up • Nintendo

NEO GEO

1. **KING OF FIGHTERS´98** =
2. **LAST BLADE 2** NOVEDAD
3. **KING OF FIGHTERS´97** ↓
4. **KING OF FIGHTERS´95** ↓
5. **METAL SLUG 2** =

NEO GEO POCKET

1. **BASEBALL STARS** =
2. **KING OF FIGHTERS R1** =
3. **NEO GEO CUP 98** =
4. **POCKET TENNIS** =
5. **SAMURAI SPIRITS** =

SUPER NUEVO

MARIO PARTY

Nintendo
HUDSON SOFT
256 Megas
JAPON



La vida es juego

Que NINTENDO se ha decantado abiertamente por los juegos para los más pequeños, es algo que salta a la vista, pero no lo es menos que, cuando de hacer un nuevo cartucho se trata, no hay nadie que les supere. Muchos nos preguntábamos cómo era posible que la compañía japonesa crease algo divertido a partir de un juego de tablero. La respuesta es **MARIO PARTY** y, por lo que hemos podido ver, tiene pinta de ser uno de los juegos más divertidos del año (por lo menos para los más pequeños de la casa). Con 256 *Mbits* de cartucho se pueden hacer muchas cosas, y NINTENDO lo que ha intentado en esta ocasión es crear un título tan sumamente variado, que sólo el buscar los nuevos retos que nos esperan ya se convertirá en una buena razón para seguir jugando. Es difícil explicar en tan pocas palabras la línea que seguirá este **MARIO PARTY**. Sólo podemos avisaros que el juego de tablero en sí no es más que una tapadera que servirá de pasaporte para sumergiros en infinidad de nuevos mundos por explorar. Todo ello, como siempre, de la mano de los más carismáticos personajes de la compañía: Mario, Wario, Luigi, Yoshi, Donkey Kong y Peach... aunque, por supuesto, no faltarán los malos de la película...

J. C. MAYERICK







Existen seis tableros diferentes con los que jugar, y en cada uno de ellos habrá que recoger un número determinado de estrellas para completarlo. Las monedas, como siempre, jugarán un más que importante papel.

Juegos, juegos...



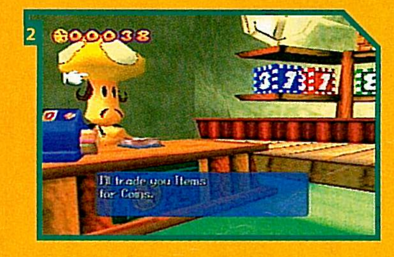
El verdadero atractivo de este MARIO PARTY radica en la gran cantidad de mini-juegos que incluye. En total son 50 los disponibles, y dependiendo del tipo, habrá que jugar en equipo o contra todos.





La familia Mushroom







1 *En el Banco se pueden guardar las monedas y demás pertenencias.*

2 *La tienda ofrece numerosos items a unos precios algo abusivos.*

3 *Una vez descubierto un juego, es posible volver a jugar con él... pagando.*





Desde la pantalla principal se puede acceder a cada una de las tiendas o, directamente, al tablero de juego.

CENTRO MAIL
www.centromail.es

KONAMI
PlayStation

Reserva tu
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID
en castellano

METAL GEAR SOLID
PREMIUM PACKAGE

Juego
Camiseta
Libro
Banda sonora
Chapa identificación
Demo Silent Hill

PREMIUM PACK: 13.900
SOCIOS Centro MAIL: 12.900

BANDA SONORA: 1.690
SOCIOS Centro MAIL: 1.490

REGALO:
DISCO CON
BANDA SONORA

METAL GEAR SOLID 2 CDs
+ DEMO SILENT HILL
8.990

OFERTA VÁLIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS O HASTA LA PUESTA EN VENTA DEL PRODUCTO (PREVISTO PARA EL 5 DE ABRIL)

DIVER'S DREAM

Imita a «Custóz»



Hace un par de meses comentaba en estas mismas páginas la aparición en **Japón** de un nuevo y llamativo título de KONAMI para ***PSX***, DOLPHIN´S DREAM. Un juego realmente atractivo, pero cuya temática (submarinismo) le restaba muchas posibilidades de llegar a occidente. Pues bien, por una de esas alegrías que a veces nos da la vida, resulta que DOLPHIN´S DREAM sí va a ser distribuido en **Europa**, aunque bajo el nombre de **DIVER´S DREAM**. No llegará traducido a nuestro idioma, pero aun así, esta peculiar aventura de KONAMI no defraudará a los usuarios de ***PLAYSTATION***, sobre todo a aquellos que busquen algo diferente, original y de calidad. **DIVER´S DREAM** es una aventura que combina *arcade* y simulación (es necesario vigilar el nivel de oxígeno y resistencia del protagonista), en la que el usuario deberá solventar diferentes misiones y encargos. Desde recoger determinados objetos del fondo marino, localizar y matar tiburones asesinos o rescatar a supervivientes del interior de bancos hundidos. Con el dinero obtenido en las misiones podrás adquirir nuevo equipamiento, como trajes de neopreno o rifles submarinos. **DIVER´S DREAM** es de esos juegos que enganchan desde la primera partida. Ya lo comprobaréis vosotros mismos. **NEMESIS**



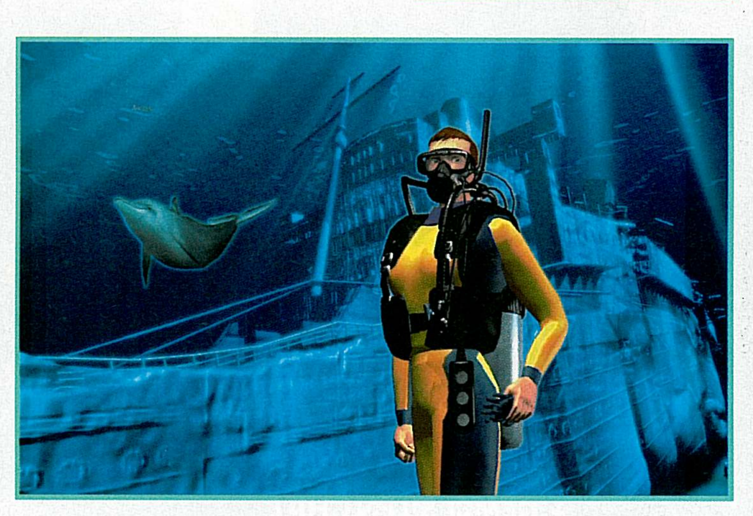




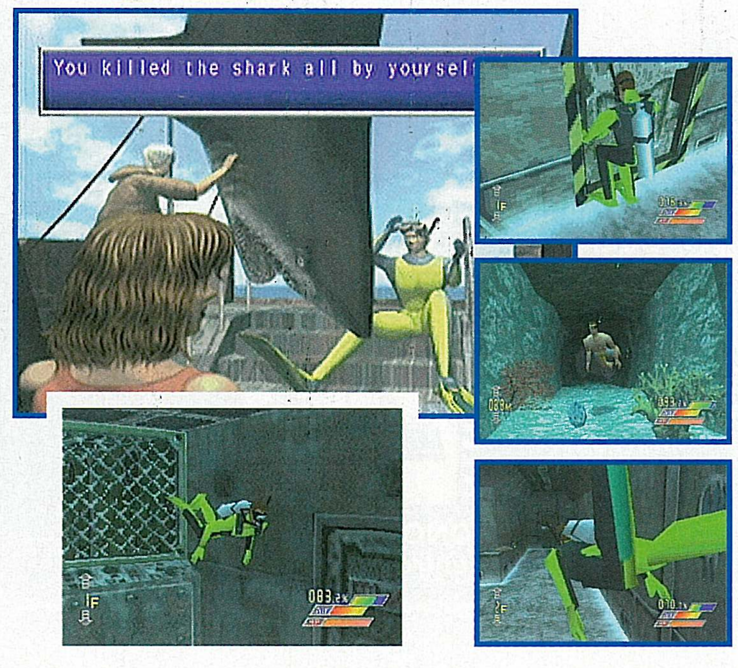


***DIVER´S DREAM** ofrece misiones tan dispares como abatir a un tiburón devora-hombres o rescatar a un buzo del interior de un barco hundido. A la derecha podéis ver una de las pantallas de elección de equipamiento.*

Diver´s Dream une con gran habilidad elementos de aventura, arcade y simulación



*El verdadero objetivo del protagonista de **DIVER´S DREAM** es localizar y adentrarse en los restos sumergidos del Gigantic Matilda, un transatlántico de lujo hundido hace más de 70 años (algo así como el Titanic, pero sin el cadaver congelado de Di Caprio flotando sobre la cubierta). En su interior le espera un gran tesoro y muchos peligros.*



Serie LIMITADA

Ridge Racer Type 4



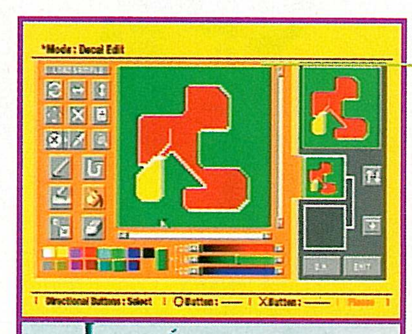
La **cuarta** entrega de la saga de **Namco** se convierte, por obra y gracia de la calidad técnica, en el **juego** que mejor ha sabido transmitir **las sensaciones** de un arcade de conducción. Su **impecable** motor 3D y el gran número de coches son sus mayores **poderes**.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	NAMCO
PROGRAMADOR	NAMCO

El mes pasado ya os hice una descripción bastante avanzada de la nueva joya de NAMCO, y si recordáis, os emplacé a este mes para desvelar si, según mi criterio, este juego es mejor o peor que GRAN TURISMO, el juego de coches más vendido y aclamado de ***PLAYSTATION***.

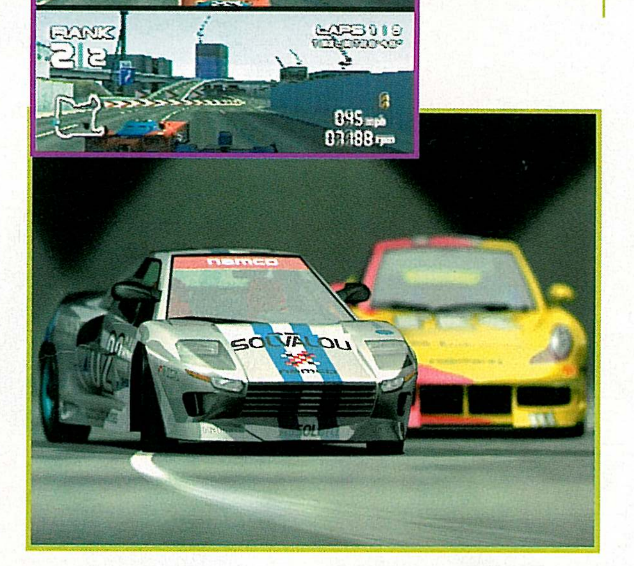
Puestos ya en antecedentes, mi conclusión es que si para vosotros lo que prima es una jugabilidad que esté arropada por un entorno técnico magistral, **RRT4** os gustará bastante más que GT (los incrédulos que pongan un juego después del otro y que se fijen en cómo se mueve todo). En cambio, si buscáis un juego que, sin descuidar el apartado técnico os mantenga días y días jugando, probando modos de juego y descubriendo nuevas alternativas, GT es el mejor. Aunque sobre el papel la principal virtud de GT (el número indecente de coches), sea igualada y compensada por los más de 300 modelos de **RIDGE RACER TYPE 4**, la manera de conseguirlos y el hecho de que «apenas» 45 sean totalmente diferentes entre sí, hace que este apartado sea bastante menos atractivo que GT (poder mejorar coches es fantástico). Por otro lado, los principales modos de juego, *Grand Prix* y el *Extra Trial* (un duelo *one on one* para conseguir el mejor coche de cada escudería) se

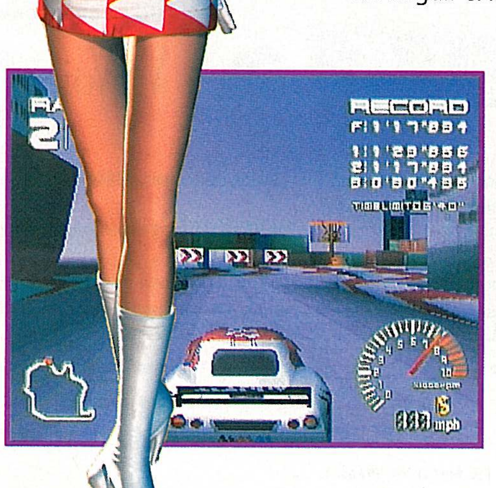


OPCIONES

Aunque en carrera no se verá mucho, podemos crear nuestro propio logotipo. Por otro lado, la modalidad de dos jugadores simultáneos destaca por no perder apenas suavidad.

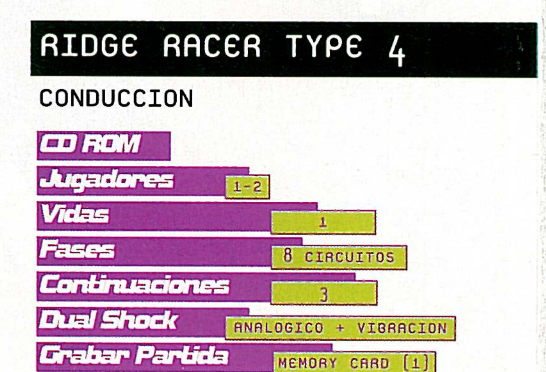






VALORACION

● RIDGE RACER TYPE 4 es un juego excelente, de esos que es imperativo adquirir. Sin embargo, aunque técnicamente es mejor que GRAN TURISMO, se ve superado por este último en cuanto a «durabilidad» debido al sistema de licencias, modos, mejora de coches, etc. Aunque las sensaciones de ambos juegos a la hora de jugar son igualmente satisfactorias, si lo que buscas es un juego eterno, GRAN TURISMO es la primera opción. Pero como todos los interesados en este juego ya tendréis GRAN TURISMO, RRT4 os encantará.

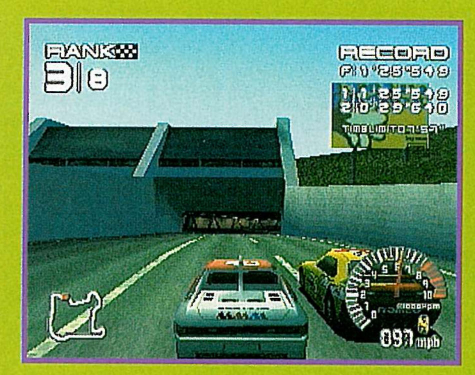


RIDGE RACER TYPE 4

CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	8 CIRCUITOS
Continuaciones	3
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)

Los Circuitos



HELTER SKELTER
Yokohama, Japón. Stage 01, Track 1. 2 vueltas. Clasificación mínima: Tercer lugar.



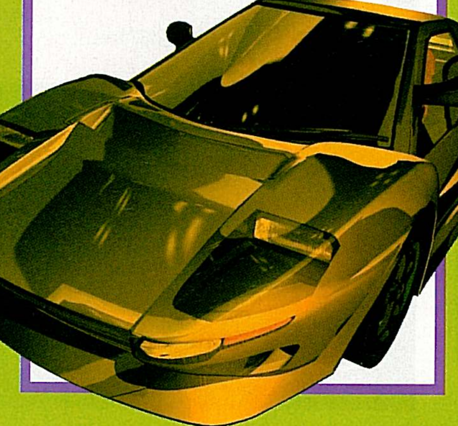
WONDERHILL
Fukuoka, Japón. Stage 01, Track 2. 2 vueltas. Clasificación mínima: Tercer lugar. Bonus car.



EDGE OF THE EARTH
Nueva York, USA. Stage 02, Track 2. 3 vueltas. Clasificación mínima: Segundo lugar.



OUT OF BLUE
Yokohama, Japón. Stage 02, Track 2. 3 vueltas. Clasificación mínima: Segundo lugar. Bonus car.



PHANTOMILE
Yokohama, Japón. Stage 03, Track 1. 3 vueltas. Clasificación mínima: Primer lugar.



BRIGHTEST NITE
Nueva York, USA. Stage 03, Track 2. 3 vueltas. Clasificación mínima: Primer lugar.



HEAVEN AND HELL
Fukuoka, Japón. Stage 03, Track 3. 3 vueltas. Clasificación mínima: Primer lugar. Bonus car.



SHOOTING HOOPS
Los Angeles, USA. Stage 04, Track 1. 6 vueltas. Clasificación mínima: Primer lugar. Bonus car.



GRAFICOS 97

Aunque como mucho podréis ver 3 coches simultáneamente en pantalla, detalle que facilita la labor de los programadores, RRT4 posee el mejor motor 3D de cualquier juego de coches de PSX. El diseño de los coches es fantástico.

MUSICA 92

Mucho mejor que las machacantes melodías de las primeras entregas de la saga. De todas formas, siguen teniendo gran carga rítmica, por lo que si jugáis horas y horas, puede que optéis por suavizar el volumen.

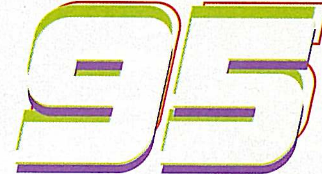
SONIDO FX 94

Quizá sea una opinión muy personal, pero siempre me fijo más en los efectos de sonido de un juego de coches, que en la banda sonora. En este caso, nada criticable, ya que goza de sonidos de motores y derrapes realistas.

JUGABILIDAD 94

Aunque en cuanto a modos de juego está un poco «cojo» en comparación con GRAN TURISMO, la cantidad de coches, el fantástico control y el ajustado nivel de dificultad convierten a RRT4 en el mejor «RIDGE» de la saga.

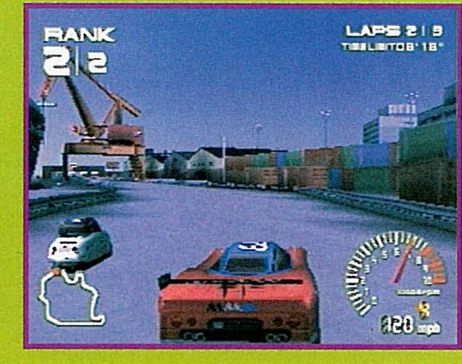
GLOBAL



+ El control de los coches que derrapan es genial.
- Se echan en falta algunas modalidades diferentes.

Las Escuderías

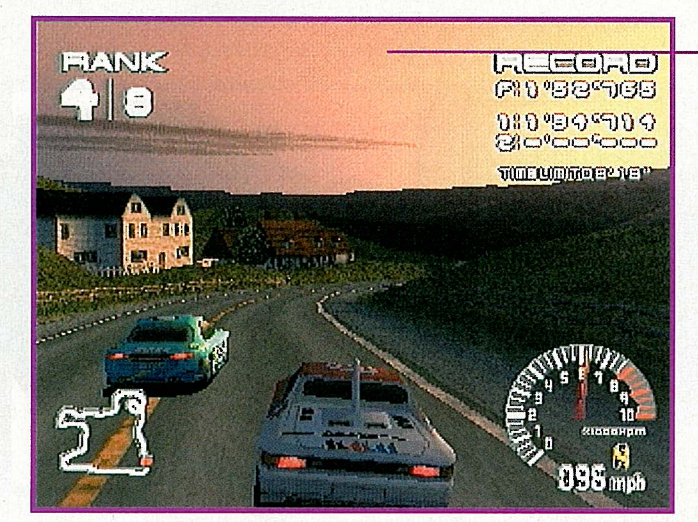






Assoluto y Lizard por una parte, y Terrazi y Age Solo por otra son las cuatro escuderías disponibles. Se diferencian en el modo de conducir, ya que las dos primeras derrapan (*drift*) y las otras no (*grip*).





Aunque la mayoría del juego está en inglés, en el modo campeonato han traducido los comentarios de nuestros managers, que descubrirán sentimientos personales bastante ridículos, con historias de amor incluidas.

nos antojan un poco limitados para un juego de esta entidad, ya que una vez completado el juego con cada escudería, el único atractivo será conseguir todos los coches, que por supuesto no es «moco de pavo». Pero **RRT4** tiene su propia entidad y, aunque en «durabilidad» podría mejorarse, cuenta con alicientes y atractivos más que suficientes como para olvidarnos de cualquier defecto. Su ajustada jugabilidad (para mí la mejor de cualquier juego de coches junto con SEGA RALLY) y el magistral entorno (al principio no os parecerá para tanto, pero al conseguir un coche veloz y ver cómo fluyen los escenarios y la carretera a un ritmo vertiginoso comprenderéis a lo que me refiero), unido al estilo *Ridge* de la saga, hacen de **RRT4** el mejor, aunque quizá no el más completo, juego de coches de *PSX*... hasta que GT 2 empiece a dar señales de vida. **THE SCOPE**



Ridge Rager Hi-Spec



En la caja del juego hallaréis un segundo disco con un suculento obsequio en forma de «remake» del primer RIDGE RACER. En él podréis jugar en alta resolución y a ¡50 frames por segundo! Aunque sólo se ha incluido el modo Versus, acepta todos los trucos de la versón original, como el de destruir todas las naves del GALAXIAN. Os sorprenderéis de lo mucho que gana el juego con los cambios.



Joypad Tekken3 PlayStation


Pistola GUNCON Vibración + Pedal PSX


Pistola GUNCON Vibración PlayStation



Pistola Vibración SCORPION + Pedal PSX



RF-Unit PLayStation

Memory CARD 1 Mb PSX


8 Mb PSX


HyperMouse PSX



N64 Controller Pack +Memory Card 1Mb

accesorios

DISTRIBUCIÓN DE ACCESORIOS PARA CONSOLAS
IMPORTADORES DIRECTOS (Sin Intermediarios)
PRECIOS SIN COMPETENCIA



Dual Shock Colores PSX



Multitap PLaystation


Volante Dual Shock Pedal y Marchas PSX



N-PAL CONVERTOR
N-Pal Converter PSX



Smart Cable RGB PSX



Game Hunter PSX (Action Replay)

Contacta con nosotros por teléfono:
93 741 13 13
O por e-mail: **info@gamestrading.com**




Adaptador GunCon PlayStation



Volante Pro-Racer Dual-Shock PSX


Multi-Shock 8 en 1 PSX


PAD Namco JogCon PSX

PAD Powerwing PSX


Joystick Power DualShock PSX



Pad CYBERSHOCK PlayStation

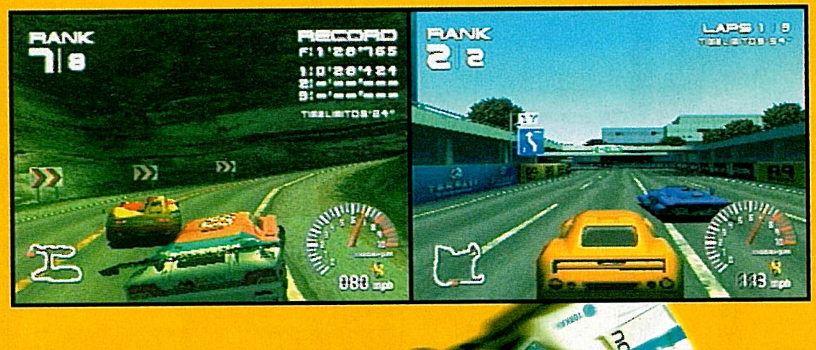

Pistola THE AVENGER Pro Gun PSX

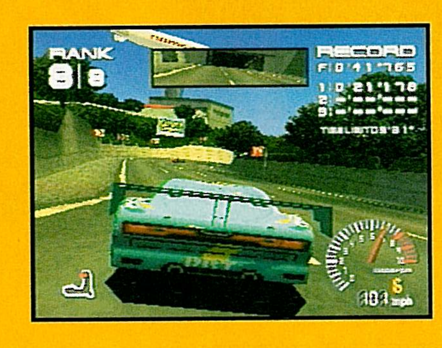
Volante COCKPIT Big Shot PSX

GAMES TRADING
C/Pompeu Fabra 37-43 local izda.
08302 Mataró (BARCELONA)
Tel. 93 741 13 13
Fax.93 741 13 14
WEB. http://www.gamestrading.com
E-mail. info@gamestrading.com



ridge racer type 4





SONY C.E. y SUPER JUEGOS te invitan a participar en este concurso. Para entrar en el sorteo sólo debes rellenar el cupón con todos tus datos en letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) y enviarlo antes del 20 de Mayo a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID. No olvides indicar en una esquina del sobre «CONCURSO RIDGE RACER TYPE 4».

CONCURSO RIDGE RACER TYPE 4

NOMBRE: ....

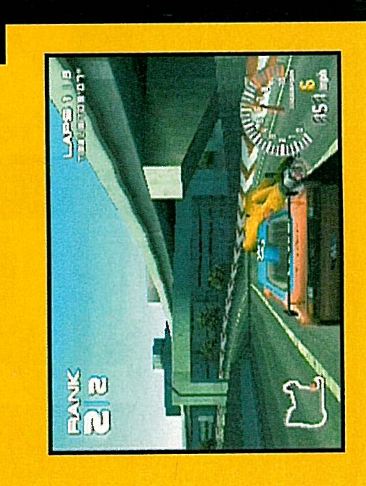
APELLIDOS: ....

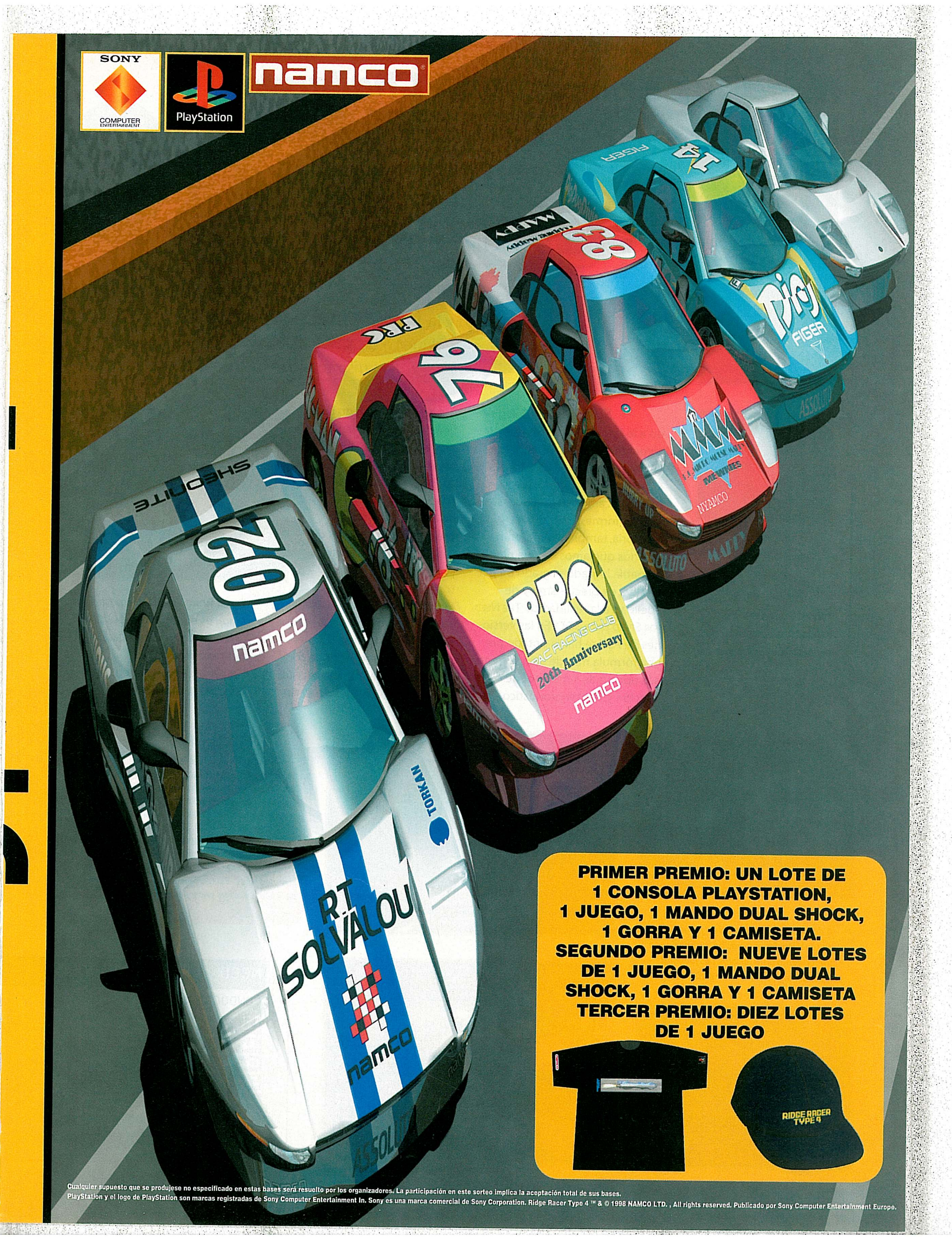
DOMICILIO: ....

POBLACION: ....

PROVINCIA: ....

C.P.: .... TEL.: .... EDAD: ....




SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
PlayStation
namco
PRIMER PREMIO: UN LOTE DE 1 CONSOLA PLAYSTATION, 1 JUEGO, 1 MANDO DUAL SHOCK, 1 GORRA Y 1 CAMISETA.
SEGUNDO PREMIO: NUEVE LOTES DE 1 JUEGO, 1 MANDO DUAL SHOCK, 1 GORRA Y 1 CAMISETA
TERCER PREMIO: DIEZ LOTES DE 1 JUEGO
RIDGE RACER TYPE 4
Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
PlayStation y el logo de PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment In. Sony es una marca comercial de Sony Corporation. Ridge Racer Type 4 ™ & © 1998 NAMCO LTD. , All rights reserved. Publicado por Sony Computer Entertainment Europe.

Need for Speed Road Challenge

HEREDERO de un mito

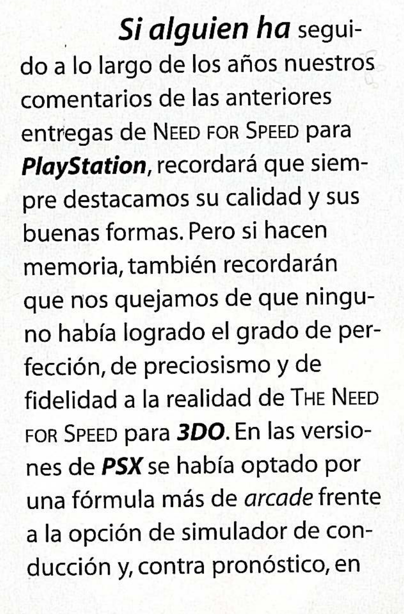


En Need for Speed: Road Challenge, Electronic Arts **recupera** el espíritu y la **jugabilidad** de aquel excepcional primer The Need for Speed, el juego de **conducción** por el que muchos quisimos comprarnos la enterrada 3DO.



SUPER Information

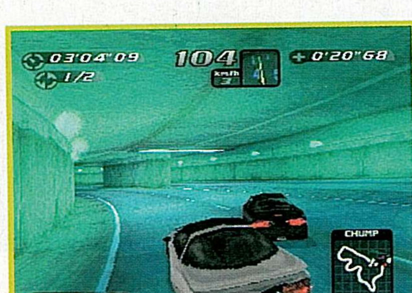
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECTRONIC ARTS
PROGRAMADOR	ELECTRONIC ARTS



Si alguien ha seguido a lo largo de los años nuestros comentarios de las anteriores entregas de Need for Speed para ***PlayStation***, recordará que siempre destacamos su calidad y sus buenas formas. Pero si hacen memoria, también recordarán que nos quejamos de que ninguno había logrado el grado de perfección, de preciosismo y de fidelidad a la realidad de The Need for Speed para ***3DO***. En las versiones de ***PSX*** se había optado por una fórmula más de *arcade* frente a la opción de simulador de conducción y, contra pronóstico, en esa apuesta un juego con una personalidad tan definida como éste había quedado en un título más de coches. Los que pensábamos que The Need for Speed para ***3DO*** era el mejor juego de coches de todos los tiempos, siempre hemos dicho que todas las entregas de ***PlayStation*** no deberían haber llevado jamás ese nombre, porque ninguna hizo justicia a aquel legendario juego. Aunque con algunos pequeños matices que luego comentaremos, **Need for Speed Road Challenge** para ***PlayStation*** es el primero, y quizá el único heredero cualificado de la mítica entrega de ***3DO***.



Sin ser un simulador en toda regla, **Need for Speed: Road Cha-**

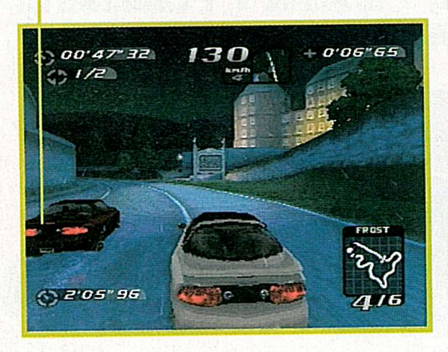


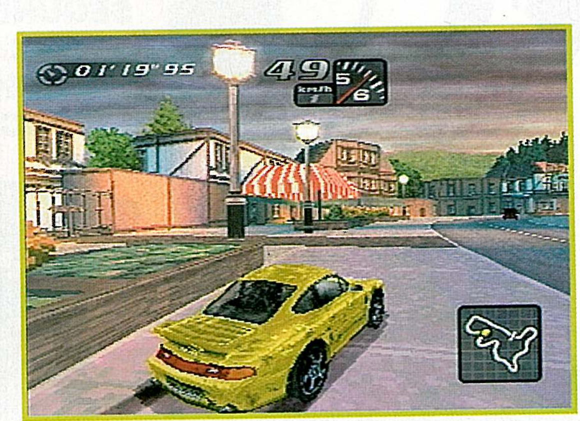
A diferencia de otros muchos juegos de conducción, los carreras nocturnas no son un tormento para los ojos. Los juegos de luces están perfectamente estudiados.

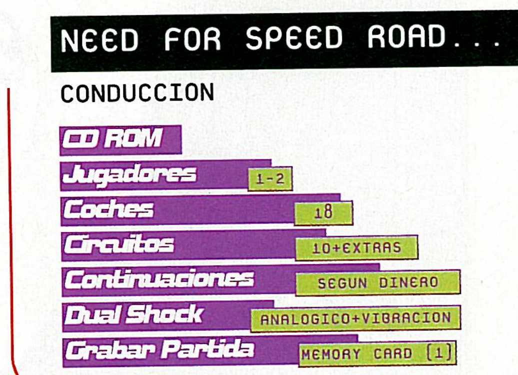


VALORACION

Valoramos muchísimo esta nueva versión de la saga Need for Speed porque supone una sabia rectificación hacia la fórmula más deseada por los amantes de los juegos de conducción. En PlayStation sobran arcades, y Need for Speed: Road Challenge puede ser una excelente opción para los que busquen emoción y espectacularidad pero no quieran prescindir del realismo. Aunque tenga algunos pequeños fallos, creemos que es el mejor de toda la saga para PlayStation.







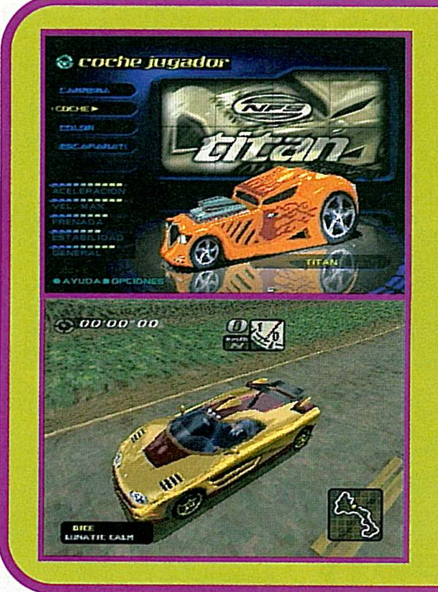
NEED FOR SPEED ROAD...

CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1-2
Coches	18
Circuitos	10+EXTRAS
Continuaciones	SEGUN DINERO
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD [1]

Una de Extras

No son los únicos que hallaréis en el juego, pero sí los más originales. El *Phantom* es una delicia para pilotar; el *Titan* una bestia a medio domesticar; el helicóptero, por último, una ingeniosa «frivolité».



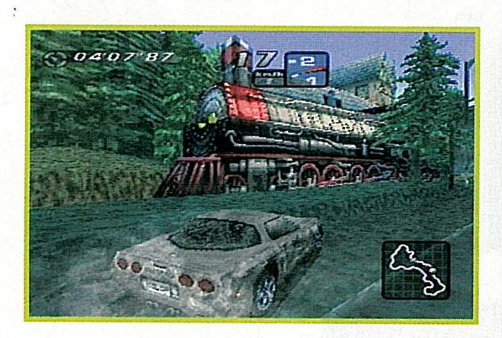




LAS MEJORAS EN LOS COCHES, *aunque un poco costosas, son absolutamente necesarias para poder estar entre los primeros puestos. No es que sin ellas no se pueda ganar, pero os costará horrores recuperar posiciones en el caso de que cometáis un solo fallo.*



DETALLES DE AUTENTICO LUJO...
...que salpican los rincones de cada escenario y dan al juego un toque de distinción. Con elementos tan cuidados y espectaculares no es extraño que a veces le cueste un poco moverse. Como está justificado se puede perdonar.



Persecución



No es una novedad en la saga, pero descubriréis que aquí la policía parece haber tomado vitaminas o clases de conducir del mismísimo «Vaquilla». Son duros, duros de roer.



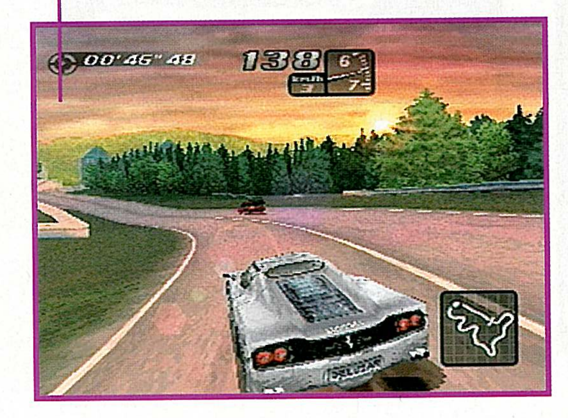
LLENGE apuesta por una conducción sólida y un riguroso planteamiento gráfico, donde vehículos y recorridos tienen una presencia impecable. Aunque sea un tanto espartano en el número de cámaras, con tan sólo tres perspectivas de juego logra, sin embargo, que cada carrera sea una auténtica demostración de buen gusto y una exhibición de juegos de luces, de abundacia de detalles y de dominio de las texturas. Tanto han apretado en estas cuestiones que el movimiento de pantalla ha terminado por resentirse,



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
93	80	92	92	93
se han esforzado tanto por alcanzar el máximo nivel de belleza, realismo y espectacularidad que han descuidado un poco los movimientos de pantalla, pero hay que reconocer que es de lo mejorcito que encontraréis en PSX.	una selección curiosa que, según gustos, puede encantaros o dejaros totalmente indiferentes. en nuestro caso ha sido más bien lo segundo y nos hemos decantado por los efectos de sonido.	DOLBY SURROUND para que disfrutemos a tope con los excelentes efectos especiales de motores, golpes y demás contingencias del juego. Las voces del modo persecución tienen su gracia.	La idea de abandonar la tónica arcade y devolverle el peso a la simulación os hará disfrutar como nunca con la conducción. si tuviera unos movimientos más suaves sería una obra maestra, pero les ha faltado un poco de arte.	+ si te gusta conducir, te hará disfrutar como pocos. - Han trabajado tanto los gráficos que hay veces que cuesta mover el entorno con suavidad.



PAISAJES DE ENSUEÑO *para disfrutar aún más del placer de poder conducir algunos de los coches más carismáticos del mundo. Una verdadera lástima que, por habernos llegado la versión final tan tarde, no hayamos podido sacar el escenario de* ***España****.*

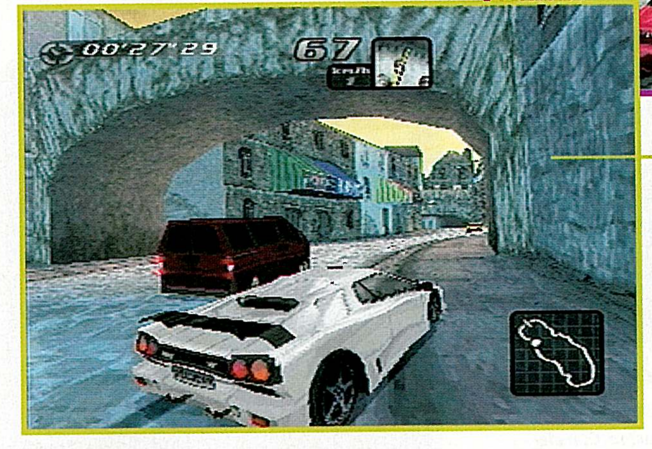






En la opción para dos jugadores simultáneos podréis disfrutar de unos cuantos modos distintos de juego. Aunque al principio pensamos que podría tener muchos problemas para moverse, han logrado un excelente resultado.

y en ocasiones da la sensación de que todo se mueve como a tirones. Ese es el único pero que le encontramos a **NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE**. Como no es demasiado exagerado y no dificulta en casi nada su tremenda jugabilidad, no insistiremos más. Ya que hablamos de jugabilidad, os diremos que hacía mucho tiempo que no disfrutábamos tanto... a pesar de estar pasándolas canutas casi todo el tiempo. Aunque en **NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE** se premian siempre los buenos pilotajes, también es verdad que los fallos cuestan muy caros. A partir del segundo torneo, remontar una carrera es un ejercicio de auténtica maestría, y en algunos modos, como el de persecución o en las pruebas con tráfico, lograrlo será ya un milagro como el de **P. Tinto**. La nueva estructura y la originalidad de torneos y copas, la posibilidad de potenciar los coches, los daños en los vehículos y otros muchos detalles brillantes harán que valoréis este juego por encima de casi todo loconocido hasta la fecha. **DE LUCAR**



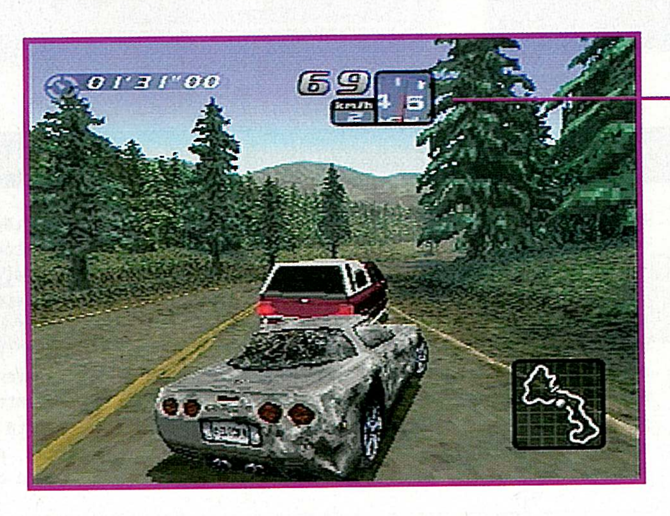
Al recuperar buena parte de la grandiosidad de THE NEED FOR SPEED *para* ***3DO****, las carreras con tráfico rodado vuelven a ser una auténtica preciosidad. Molestan un poco pero gana mucho en emoción.*







Aunque son un poco menos exageradas que en anteriores ocasiones, las colisiones de esta versión tienen también un grado de espectacularidad considerable.

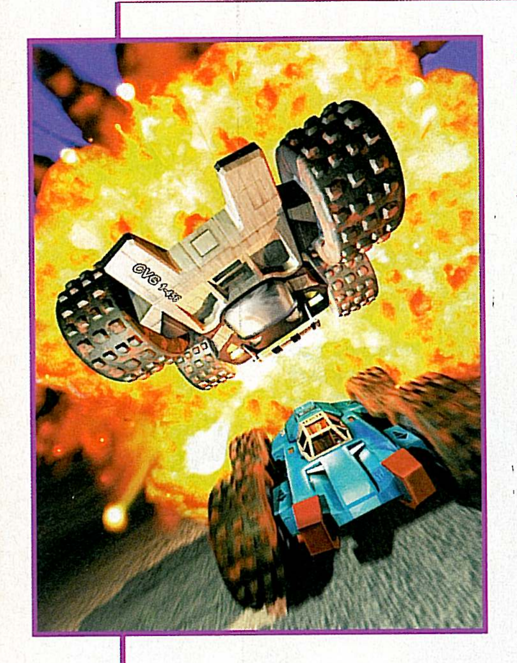


LOS DAÑOS *en las carrocerías están bastante bien hechos y afectan también a las luces de los coches. Para que no nos demos a la violencia sobre ruedas, los programadores han incluido también costes por reparación de daños al final de cada carrera. Más vale que pilotéis bien.*

DISTINTO a todos

Rollcage

Antes de *volver* definitivamente bajo los dominios de Sony, Psygnosis nos regala Rollcage, otra *joya* de la *programación* que resume su particularísimo espíritu y el talante siempre innovador de los mejores juegos que ha dado esta compañía.



A Psygnosis, una de las compañías que más contribuyó al éxito inicial de ***PLAYSTATION***, se le pueden criticar algunas cosas... pero también habría que aplaudirle muchas otras que, por desgracia, no son el pan nuestro de cada juego. Su afán por ser original e innovador en sus diseños gráficos, su valor para no buscar siempre lo comercial y su buen gusto a la hora de elegir el planteamiento de sus juegos, dieron un crédito a PSYGNOSIS sólo comparable al de algunos grandes monstruos nipones. Pues bien, **ROLLCAGE**, el título que nos ocupa, es un nuevo alarde de esas grandes virtudes.

En un género tan dado a la imitación, **ROLLCAGE** se inventa un universo alucinante, le dota de toda la espectacularidad y efectos gráficos que podáis imaginar y le añade una sensación de velocidad absolutamente explosiva. El resultado es como una golosina para los ojos que te invita a jugar y que, sin que puedas saber por qué, hace que te olvides por completo de que sólo se trata de otro juego de coches más y con casi las mismas cosas que el resto. A esto alguno lo llamaría engaño, pero nosotros preferimos pensar que simplemente es magia, porque en cuanto empiezas a correr y te olvidas de análisis, descubres que **ROLLCAGE** es realmente divertido y tan bueno como pensaste. Aunque sea un tanto





Aunque no sea muy recomendable, en los túneles podréis correr tanto por los techos como por las paredes.



SUPER Information

FORMATO CD ROM

PRODUCTOR PSYGNOSIS

PROGRAMADOR ATD

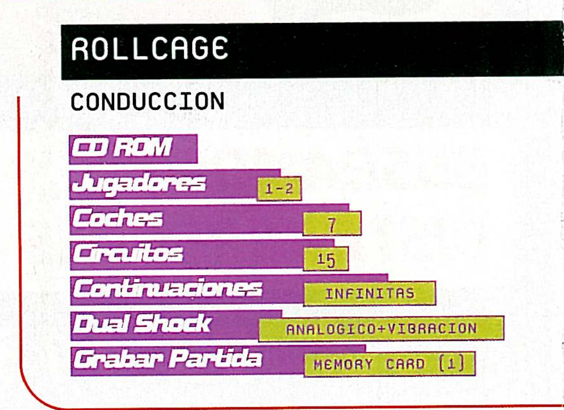
VALORACION

Si ROLLCAGE contara con unas cuantas opciones de juego más y media docena de circuitos diferentes (en vez de algunas variantes sobre los recorridos de 4 mundos existentes), ahora estaríamos hablando de una obra maestra del calibre de WIPE OUT. Como por desgracia la cosa no es así, nos tenemos que contentar con catalogarlo como una pequeña joya de la programación y uno de los más innovadores del género de conducción en PLAYSTATION. Muchos de sus efectos y rutinas visuales merecen pasar a la historia de esta consola.



A medida que consigamos superar las diferentes ligas obtendremos nuevas opciones y modos de juego.





ROLLCAGE

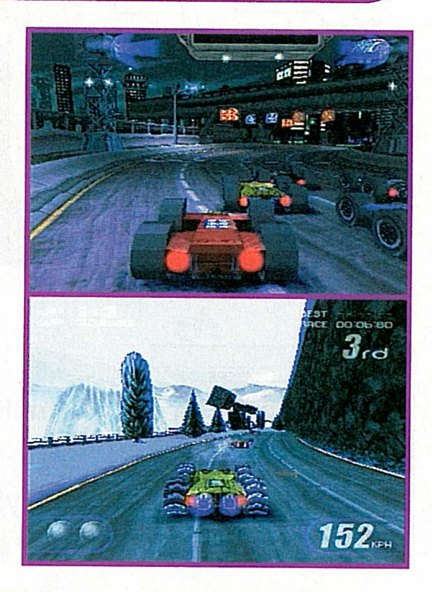
CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1-2
Coches	7
Circuitos	15
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)











En ROLLCAGE, además de prestar atención a la conducción, deberemos poner mucho ojo en los diferentes items. Son pocos pero muy útiles.





2 jugadores





En un juego con tanta acción, dificultades y velocidad como ROLLCAGE, no podía faltar un modo para dos jugadores. Por su tremenda calidad gráfica y su impecable factura técnica, no dudaremos en situarlo entre los tres mejores de este género en *PSX*.

La gama de efectos especiales y juegos de luces es absolutemente impresionante. Merecería la pena grabar en vídeo muchos momentos de ROLLCAGE.

corto en el número de circuitos y cuente con unas opciones un poco limitadillas, es completamente diferente, tiene una fuerza demoledora y te mantendrá pegado a la pantalla absolutamente embelesado. Esas cosas son las que siempre hemos aplaudido de PSYGNOSIS en unos tiempos en que, desgraciadamente, casi todo es igual o, al menos, lo parece.

DE LUCAR

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
95	92	90	90	92
Además de contar con un diseño gráfico muy original, ROLLCAGE te sorprenderá por sus innovadores efectos visuales, sus impresionantes juegos de luces y los efectos especiales. Un auténtico espectáculo sobre ruedas.	Una banda sonora compuesta por temas jungle, drum'n bass y variantes ritmos hip-hop pero al estilo techno. Ha habido algunos cambios con respecto a la versión beta.	La gama de efectos sonoros, aunque no es demasiado extensa ni variada, tiene bastante fuerza y apoya con resolución el espectáculo de imágenes que es cada carrera.	Su jugabilidad es una auténtica gozada, pero se nos antoja poco variado en sus circuitos y escasito en modos de juego. «Lo bueno, si breve, dos veces bueno» no es válido en el mundo del videojuego.	+ Un espectáculo para los ojos y una gozada para pilotar. – Le falta algo de variedad de circuitos y algunas opciones para ser una obra maestra.







Street Fighter Alpha 3



Al fin llega hasta nuestras tierras la versión PAL de lo que podríamos llamar, sin duda alguna, el **mejor** beat'em-up bidimensional de la historia de PlayStation. Tras el paso de los años, la legendaria saga de Capcom sigue sin agotar el eterno manantial de **jugabilidad** que siempre la ha caracterizado.

El mejor juego de lucha bidimensional de la historia de ***PlayStation*** vuelve a nuestras páginas, en esta ocasión, en calidad de *review* de la versión europea. Cuatro meses escasos separan el Street Fighter Zero 3 japonés de la versión **Alpha 3** *PAL*, margen temporal que podríamos calificar de mínimo, teniendo en cuenta la media en estos casos, y que debemos a los eficientes chicos de VIRGIN. Como ya hicimos hace cuatro meses, volvemos a calificar a **Street Fighter Alpha 3** como el mejor *beat'em-up* 2D de ámbito doméstico de la historia del videojuego. Este juego lo tiene todo. Después de muchas partidas (más de 50 horas de juego), os aseguro que me ha sido imposible descubrir un solo fallo, tanto gráficamente como en su



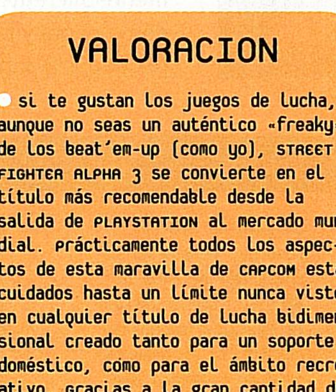


SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN INT.
PROGRAMADOR	CAPCOM



En el modo World Tour nos encontraremos con el M. Bison más fuerte y demoledor de toda la saga Street Fighter.



*Ryu vuelve a cobrar una vez más protagonismo en este capítulo de la saga. La aparición de Guile es una de las sorpresas más agradables de **Street Fighter Alpha 3**.*

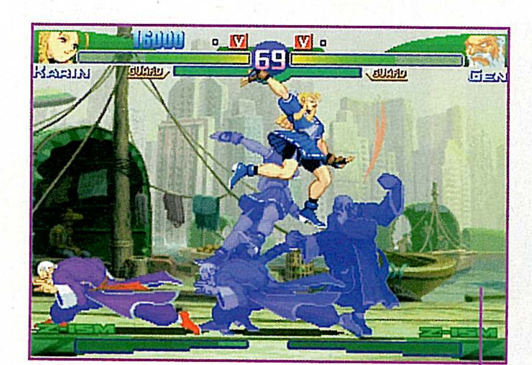
VALORACION

● si te gustan los juegos de lucha, aunque no seas un auténtico «freaky» de los beat'em-up (como yo), Street Fighter Alpha 3 se convierte en el título más recomendable desde la salida de PlayStation al mercado mundial. prácticamente todos los aspectos de esta maravilla de capcom están cuidados hasta un límite nunca visto en cualquier título de lucha bidimensional creado tanto para un soporte doméstico, como para el ámbito recreativo. gracias a la gran cantidad de secretos, modos y personajes que capcom pone a nuestra disposición en este pedazo de juego, su vida se alarga hasta límites insospechados.

STREET FIGHTER ALPHA 3

BEAT'EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	8
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	SOLO VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)



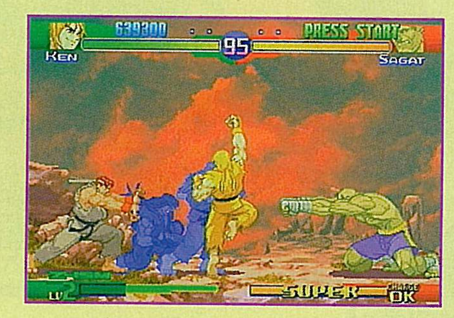
Los escenarios, como podéis observar en cualquiera de las dos pantallas, son uno de los aspectos gráficos más cuidados del programa de CAPCOM, aunque todos sus gráficos, tanto escenarios como personajes, poseen un detalle impresionante.





Guile Uno de los personajes más significativos de la saga que ha sido incluido en la versión **PlayStation** es Guile, cuya última aparición data de principios del 93 en SSF2 Turbo. En este capítulo de la saga, Guile ha adquirido dos espectaculares Supers y decenas de nuevos movimientos.

Los nuevos modos de juego.









Las cuatro pantallas que podéis observar arriba están sacadas de los nuevos modos de juego incluidos en la sobresaliente versión *PlayStation* de **Street Fighter Alpha 3**. Los más importantes y adictivos son el *World Tour* y el *Dramatic Battle*.



jugabilidad, ni tan siquiera debido a la gran diferencia de *hardware* entre ***PlayStation*** y el ***CPS-2*** de CAPCOM, placa en la que funcionaba originalmente la versión recreativa de **Street Fighter Alpha 3**. Con respecto al último Street Fighter aparecido en **España**, el Alpha 2, la versión que nos ocupa la supera en todos los aspectos. La animación de los personajes es mucho más fluída, los tiempos de carga han sido reducidos al 50%, el número de personajes ha sido aumentado en casi el doble, todos los luchadores poseen varios movimientos especiales nuevos... ¿Alguien da más? Con respecto a la recreativa original, la gente de CAPCOM han introducido nuevos modos de juego y nuevos personajes que hacen aún mejor la versión ***PlayStation*** que la **Coin-Op**. Entre todas estas novedades, la más destacable es el nuevo modo *World Tour*, en el que tendremos que recorrer el mundo pegando a todo aquél

GRAFICOS 95

Ningún juego de lucha en 2D posee el detalle gráfico con el que los programadores de CAPCOM han dotado a STREET FIGHTER ALPHA 3. Además, teniendo en cuenta la tremenda calidad de todos sus gráficos, los tiempos de carga son ínfimos.

MUSICA 92

Todas las melodías del juego poseen un estilo marcado por el uso de nuevos ritmos de batería similares a los utilizados en la música Acid Jazz o Hip-Hop. Nunca antes habíamos tenido la oportunidad de escuchar estos estilos en un CPS-2 de CAPCOM.

SONIDO FX 93

Al contrario de lo que suele hacer SNK con sus conversiones para PLAYSTATION, que es disminuir la frecuencia de muestreo de las digitalizaciones de 44 a 22 Khz, CAPCOM ha dejado todo los sonidos con calidad CD. El efecto Q-sound es la bomba.

JUGABILIDAD 95

En este apartado, le saca mucha ventaja a cualquier otro juego de lucha en 2D. Si eres de los que creen que los juegos de lucha te los acabas y fuera, prueba a jugar en todos los modos, con todos los personajes, haciendo todos los movimientos...

GLOBAL



+ Todo, absolutamente todo en este juego es genial.

- CAPCOM podía haberse esforzado en PLAYSTATION antes de la muerte comercial de SATURN.

Los nuevos personajes

Muchos de los personajes incluidos en esta versión de PLAYSTATION de STREET FIGHTER ALPHA 3 ni tan siquiera aparecían en la versión recreativa. Entre ellos están Guile, DeeJay, Fei Long o Thunder Hawk. Otros luchadores como Vega (Balrog en Japón), Blanka y Cody son novedad con respecto a la anterior entrega, STREET FIGHTER ALPHA 2.









Los Supers *Todos los Supers del juego resultan mucho más vistosos, si cabe, que en cualquiera de los anteriores capítulos de la saga STREET FIGHTER.*

que se interponga en nuestro camino, y con el objetivo de conseguir nuevas habilidades y movimientos que podremos utilizar más tarde en el modo *arcade*, de un modo similar al *Edge Master Mode* de SOUL BLADE. Con respecto a los nuevos personajes, los fichajes más importantes son los de Thunder Hawk, Fei Long y Dee Jay, que junto a Cammy, que ya aparecía en la versión recreativa, forman el cuarteto *New Challengers*, aparecido por primera vez en el primer SUPER STREET FIGHTER 2. Si te gustan los *beat'em-up* en 2D, no existe actualmente en el mercado, tanto europeo como japonés, un digno rival capaz de suponer una amenaza importante al indiscutible liderato bidimensional de **STREET FIGHTER ALPHA 3**. **DOC**





Los movimientos de Cody, a pesar de ser el colega de Guy, son los peores de todo el juego.





Animación *A pesar de que el juego es una conversión de una placa **CPS-2** a **PLAYSTATION**, la animación no se ha visto mermada en lo más mínimo. Además, los tiempos de carga son los más rápidos que hemos visto en un beat'em-up 2D para **PSX**.*

ESCARABAJO de revoluciones

Beetle Adventure Racing

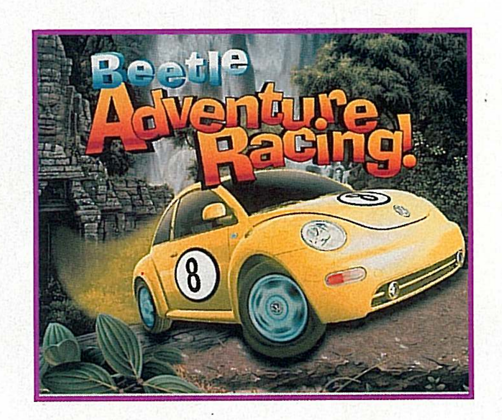


Protagonizado por la *nueva generación* de los populares «escarabajos», Beetle Adventure Racing es de lo mejorcito que encontraréis en *conducción* en Nintendo 64. Con un poco más de *velocidad* estaríamos ante el más *grande.*

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	ELECTRONIC ARTS
PROGRAMADOR	ELECTRONIC ARTS

Beetle Adventure Racing es, hasta la fecha, el juego de coches que más provecho ha sacado a las posibilidades técnicas y gráficas de ***Nintendo 64***. Este calificativo, que en otras consolas sería casi como situarlo en el Olimpo de los Dioses, en ***Nintendo 64*** sólo sirve para testimoniar que, por una vez, todo tiene un aspecto muy interesante y que, aunque suene a rayos la comparación, es también el más cercano a los niveles de calidad con los que ***PSX*** ha revolucionado el género. Para daros algunas pistas, **Beetle Adventure Racing** supera en materia gráfica a Top Gear Overdrive, que hasta hoy era el más completito y preciosista. Como ya dijimos en la *preview*, aunque el parecido entre ambos títulos es considerable, **Beetle Adventure Racing** ha logrado que el vehículo esté mucho más integrado con el entorno y que el conjunto sea mucho más consistente y real. Aquí los coches están definidos y tienen bastante detalle, pero no parecen una silueta móvil recortada y superpuesta sobre el terreno como ocurría en Top Gear Overdrive en determinados escenarios. Por desgracia, todo este despliegue gráfico no se ha visto acompañado por la sensación de velocidad adecuada y necesaria para que cada carrera de **Beetle Adventure Racing** sea una apoteosis de intensidad y emoción. Ya sea con los coches iniciales o con los teóricamente





Para aumentar un poco el interés y dificultad del juego, los programadores han ideado el tema de los puntos. Aunque muchos están cerca de la carretera, los importantes están realmente ocultos.



VALORACION

El trabajo realizado por ELECTRONIC ARTS hay que catalogarlo como excelente... aunque con una pequeña laguna. Este mismo juego con un poquito más de intensidad y velocidad podría convertirse en el primer título de conducción realmente completo de NINTENDO 64: dejando a un lado esa cuestión de cierta importancia, y que sólo ensombrece un poco el resto de aciertos, la verdad es que este juego parece ideal para los no iniciados y los más pequeños de la casa en sus dos primeros niveles de dificultad y para todo el mundo en el profesional.

BEETLE ADVENTURE RACING

CONDUCCION

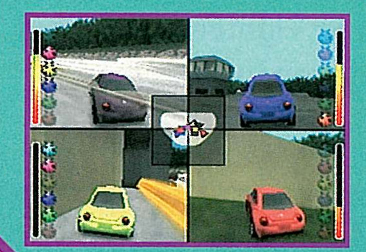
Megas	128
Jugadores	1-4
Coches	9
Circuitos	9
Continuaciones	SEGUN PUNTOS
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

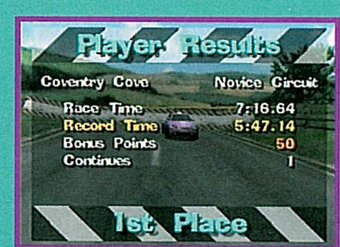
Cosillas de Interés

Para conseguir alguno de los coches nuevos sólo tendréis que ganar cada uno de los campeonatos. Los dos primeros niveles de dificultad no deben causaros muchos problemas. Sólo el nivel profesional o el reto de conseguir todos los puntos de las cajas son muy complicados. Cuando terminéis con esas pruebas sólo os quedará el consuelo de sus modos para varios jugadores simultáneos.

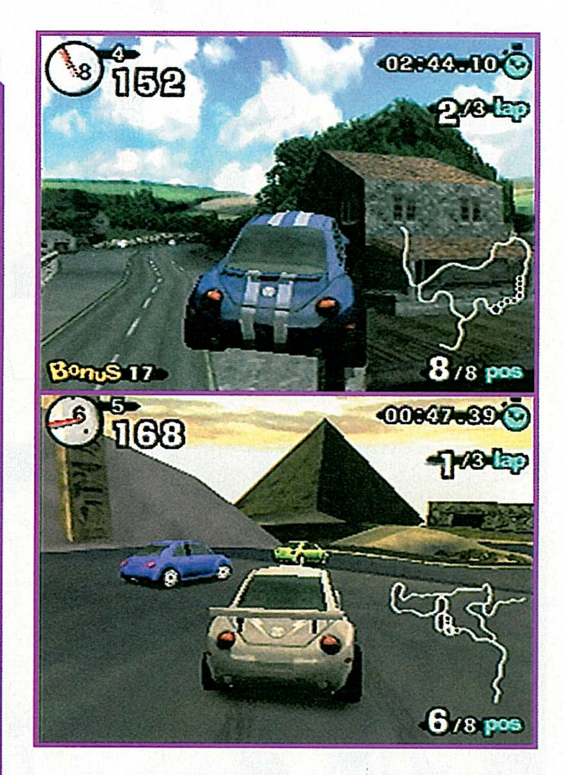






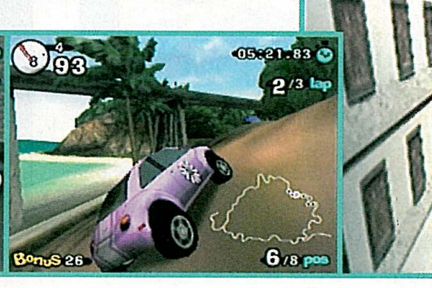


Si lográis 50 puntos obtendréis un crédito extra, y si llegáis a los 100 obtendréis algún truco.







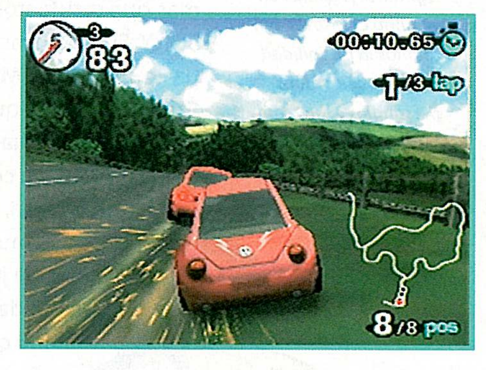






más potentes que iremos logrando a medida que ganemos torneos, a este título se le echa en falta un poquito de garra y sólo nos encontraremos en algunos aprietos cuando accedamos al nivel profesional. Salvo en ese grado de dificultad, las carreras para dos jugadores simultáneos y el modo *Battle* para cuatro, **Bettle Adventure Racing** parece un título ideal para iniciarse en este género.

DE LUCAR



GRAFICOS 93

es de lo mejor que encontraréis en este género en N64. Además de unos escenarios realmente cuidados, amplios y espectaculares, cuenta con unos coches muy bien integrados en el entorno y con movimientos correctos.

MUSICA 85

una banda sonora compuesta por unas cuantas melodías alegres y con ritmo que te amenizará un poco las carreras, pero que no cuenta con ningún tema de esos que uno acabe por tararear.

SONIDO FX 85

Aunque están bien y cumplen con su cometido, hay que decir que no pasarán a la historia de NINTENDO 64 por su espectacularidad y extremo realismo. Más bien sencillitos y con unas cuantas vocecillas simpaticonas.

JUGABILIDAD 89

La idea es buena y resulta entretenido, pero le falta un poco de garra y velocidad para ser un título realmente divertido y emocionante. Su ritmo de carrera es ideal para iniciarse en este género.

GLOBAL



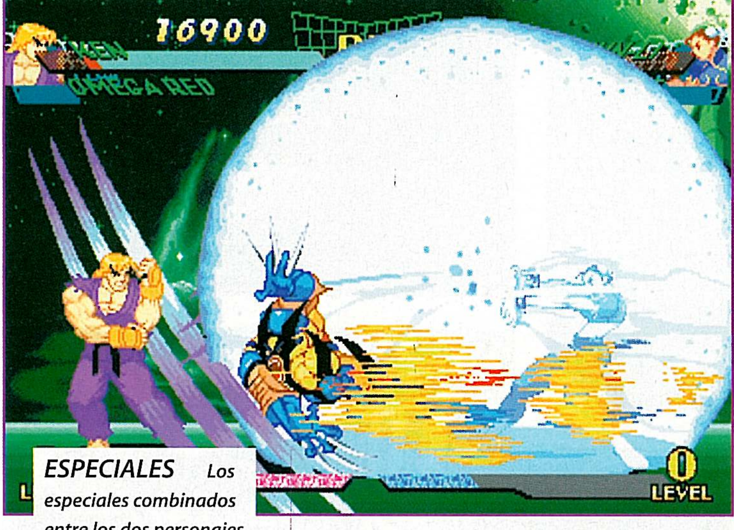
\+ Gráficamente es de lo mejor en este género en NINTENDO 64.

\- Le falta algo de velocidad para ser un auténtico juegazo.

Marvel Superheroes Vs Street Fighter EX

DALE CAÑA al Hombre Araña

Una vez más, Capcom nos sorprende con otra de sus conversiones ***imposibles*** para PlayStation. El segundo título de la saga recreativa «algo» VS Street Fighter toma forma en la consola de ***Sony*** con muchas más ***novedades*** que carencias.



ESPECIALES *Los especiales combinados entre los dos personajes son de lo más impresionante que hemos visto nunca en un beat'em-up de las características de Marvel Vs Street Fighter. Si jugamos en el modo Crossover, tendremos la posibilidad de jugar con ambos personajes e intercambiarlos a voluntad en cualquier momento.*

A pesar de que el *hardware* en el que funcionaba X-MEN VS STREET FIGHTER, ***CPS-2***, era muy superior al de ***PLAYSTATION***, CAPCOM logró realizar una conversión más que satisfactoria para los 32 *bits* de SONY. En esta ocasión, es la segunda parte de la saga, **MARVEL SUPERHEROES VS STREET FIGHTER**, la que recibe el sufijo **EX** en su título, al igual que la anterior entrega para ***PSX***. Esta conversión no sólo está mejor lograda, además han sido incluidos muchos más *extras* y modos de juego. Gráficamente, la versión de ***PLAYSTATION*** no tiene nada que envidiar a la ***COIN-OP*** (dentro de lo lógico,



VALORACION

esta segunda entrega de la saga vs llega a playstation en el momento más apropiado, marcado por la impresionante evolución de capcom en los beat'em-up 2D. si al aspecto gráfico y la jugabilidad le añadimos una galería de ilustraciones y dos nuevos y adictivos modos, obtenemos esta versión psx.





MARVEL SUPERHEROES VS...

BEAT'EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	9
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	SOLO VIBRACION
Grabar Partida	SI (1 BLOQUE)

Novedades



Esta pantalla está sacada de la versión japonesa del juego, ya que Norimaro no está presente en la versión PAL.







Las novedades más significativas del juego son una galería de ilustraciones, el modo *Training*, el *Hero Battle Mode* y el *Crossover Battle*.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN
PROGRAMADOR	CAPCOM

claro), ya que resulta muy fácil pasar por alto los pequeños recortes en la animación de los personajes. Los tiempos de carga entre combate y combate también resultan increíblemente cortos, en comparación a anteriores *beat'em-up 2D* para **PLAYSTATION**, y a pesar de que en algunos momentos del combate se unen cuatro luchadores en pantalla, el juego no se ralentiza en absoluto. En lo que a jugabilidad respecta, unido a que resulta idéntica a la de la ***COIN-OP***, están los nuevos modos *Hero Battle* (en el que enfrentaremos los dos bandos, superhéroes contra los *street fighters*, y viceversa) y el *Crossover Battle*, en el que lucharemos con dos personajes durante 28 combates, con la posibilidad, como en la versión recreativa, de intercambiarlos a voluntad en medio de los combates (eso sí, los cuatro luchadores son dos repetidos). Lo único que podemos echar en falta en esta versión *PAL* de **MSH Vs SF** es la exclusión del personaje-parodia Norimaro, exclusivo de la versión japonesa. Si te gustó la ***COIN-OP***, no dudes ni un segundo y consigue cuanto antes esta magnífica conversión para los 32 *bits* de SONY de **MSH Vs SF**.

DOC



GRAFICOS — 90

A pesar de que la animación de los personajes ha sido ligeramente recortada, la alta calidad de sus gráficos y la total y absoluta ausencia de ralentizaciones y demás faltas convierten este apartado en lo mejor del juego.

MUSICA — 85

En esta ocasión, el estilo musical utilizado por CAPCOM es similar al de la entrega X-MEN VS STREET FIGHTER, aunque alguno de sus temas se encuentran remezclados para añadirle gracia al apartado musical.

SONIDO FX — 89

Una vez más, gracias al impresionante efecto stereo envolvente Q-sound, los golpes, explosiones y perfectas digitalizaciones de voz nos rodearán de un modo sorprendente, al igual que ocurrió en la COIN-OP.

JUGABILIDAD — 83

Aunque nunca he sido muy partidario de la jugabilidad que los títulos que esta saga poseen, el hecho de que incluya dos nuevos modos y nuevas posibilidades de juego elevan la nota de este apartado de manera impresionante.

GLOBAL — 89

\+ Los nuevos modos, especialmente el CROSSOVER BATTLE.

\- Lo único que se le hecha en falta es la aparición del cómico personaje NORIMARO.

La fórmula MAGISTRAL

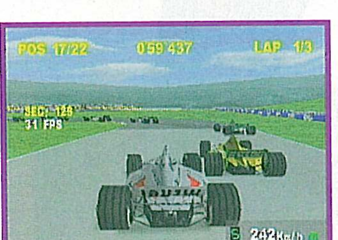
Monaco Grand Prix Racing Simulation 2



La ***Formula Uno*** recibe un programa que, además de romper el ***monopolio*** de PSYGNOSIS en esta disciplina, presenta una impresionante ***calidad gráfica*** unida a una notable jugabilidad.







Aunque el mundo del motor es uno de los géneros que cuenta con mayor número de juegos en el amplio catálogo de ***PlayStation***, la **Formula Uno** no ha sido de las disciplinas con más suerte. Así, de los más de ochenta programas sobre el motor, la mayoría están relacionados con carreras urbanas o con todo-terrenos, a lo que se unen las pruebas de **Nascar** o de **Formula Indy**. En este amplio abanico, tan sólo han llegado a **España** tres programas sobre la **Formula Uno** (aunque fuera de nuestras fronteras pueden destacarse programas como Formula Circus). Curiosamente, los tres juegos citados responden a las versiones de Formula 1, con las que PSYGNOSIS ha dominado el este sector de mercado. Dado el alto nivel de la entrega de 1998, la ruptura del monopolio hace necesario un juego que una una gran jugabilidad y un alto desarrollo gráfico. Con este objetivo, UBI SOFT se ha puesto manos a la obra, olvidándose de sus creaciones para las consolas de 16 *bits*. El programa, segunda parte de la versión aparecida en ***PC***, incluye cuatro pruebas diferentes (*arcade*, carrera individual, campeonato y contrarreloj). El modo *arcade* se realiza mediante el sistema de tiempos intermedios, ofreciendo la velocidad en su estado más puro. Por su parte, la modalidad estrella es la de campeonato, en la que, a las carreras sobre el asfalto, se unen aspectos tácticos relacionados con las características de los

VALORACION

La competencia llega a la Formula uno de PlayStation con un programa técnicamente impresionante, capaz incluso de superar a Formula 1'98 en el apartado gráfico. Sus puntos más débiles son el apartado sonoro y la ausencia de los protagonistas reales del llamado «gran circo de la Formula uno».



La reproducción de los accidentes es uno de los momentos más espectaculares del juego. Además, en las diferentes colisiones, es posible que los vehículos pierdan parte de sus carrocerías, quedando diseminadas por la pista.



CIRCUITOS *Tanto el trazado como el entorno que rodea a los circuitos son similares a los de las pruebas reales del campeonato del mundo. Así, entre otros muchos detalles, puede verse el símbolo de una conocida entidad financiera en el circuito situado en territorio español.*



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	UBI SOFT
PROGRAMADOR	UBI SOFT

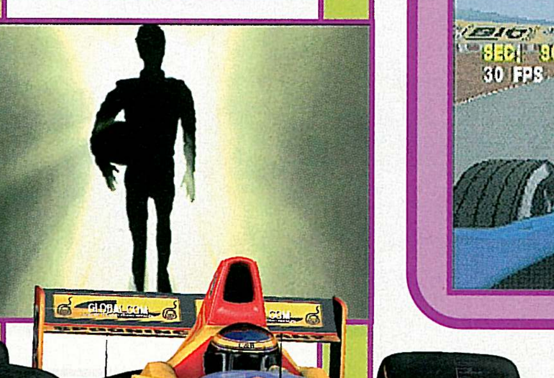
MONACO GRAND PRIX RACING

CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1-2-4 (LINK)
Vidas	1
Competiciones	4
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD















El programa incluye tres cámaras desde la parte posterior de los vehículos, y otras dos desde el interior de cabina (una de ellas muestra los mandos del coche). Además, pueden obtenerse vistas de los competidores desde la parte posterior de nuestro coche.





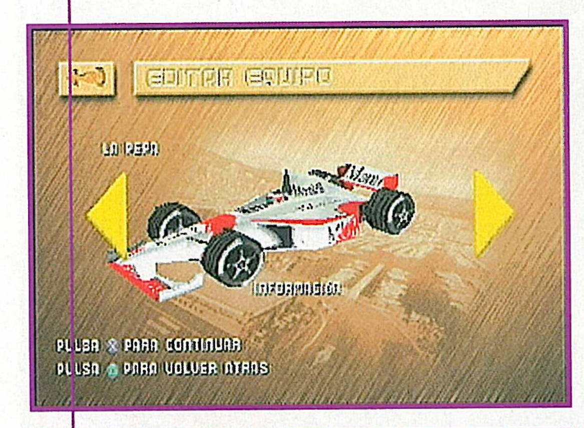
Junto a las citadas cámaras, el programa realiza ajustes de planos automáticos en función de la velocidad de los coches. El diseño del entorno que rodea los circuitos añade otra nota de espectacularidad al magnífico apartado gráfico.

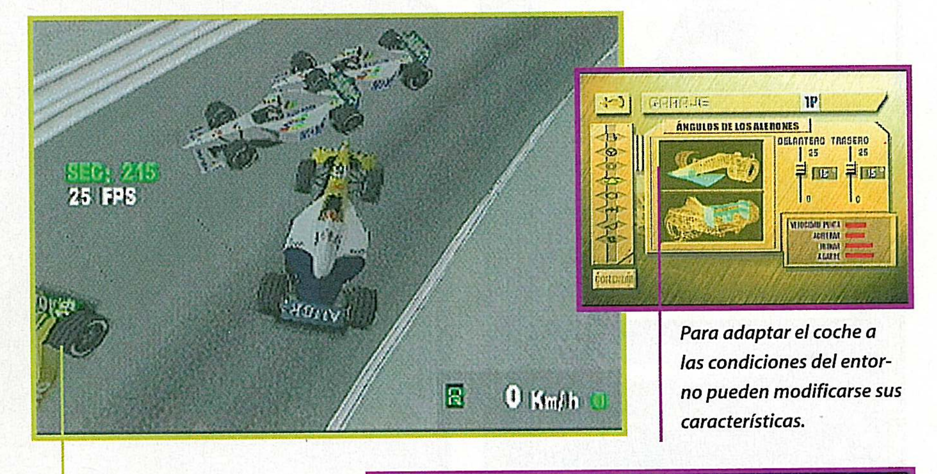
coches y su adaptación a las condiciones climatológicas y de los circuitos. Entre las opciones incluidas en este modo, se encuentra la aparición de las banderas de colores, indicadoras de diferentes situaciones de la carrera, así como la pérdida de trozos de los coches. Este último aspecto es sólo una muestra de la calidad gráfica que derrocha el programa. El diseño de los coches es magnífico, y la sensación de velocidad es todo un ejemplo a seguir. Si además se dispone del *Dual Shock*, el control analógico y sobre todo la vibración logran un efecto aun más realista.



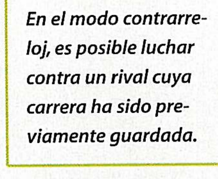
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
95	82	88	94	95
El detallado diseño de los vehículos encaja perfectamente con sus suaves movimientos, que transmiten gran velocidad sin brusquedades. Entre los detalles, destaca la hierba que se pega a los neumáticos si nos salimos.	La música es el aspecto menos destacado del juego. De todas formas, a pesar de que las melodías son bastante anodinas, no desentona con el resto de apartados, lo que ya puede considerarse como un éxito.	El rugido de los motores se rompe con diferentes comentarios en español. Estos, aunque no muy numerosos, nos avisan de aspectos como los desperfectos en nuestro coche o la circulación en una dirección equivocada.	La velocidad unida a la calidad gráfica hacen que conducir sea un auténtico placer. La ausencia de los pilotos y las escuderías oficiales puede ser solventada mediante el editor.	 + Reproduce perfectamente la sensación de velocidad. – Al no contar con la licencia oficial no incluye a los protagonistas de la FORMULA uno.

EDITOR *El editor permite subsanar la no inclusión de pilotos y escuderías reales. Este aspecto es la principal deficiencia con respecto a su directo competidor de PSYGNOSIS.*





Para adaptar el coche a las condiciones del entorno pueden modificarse sus características.



En el modo contrarreloj, es posible luchar contra un rival cuya carrera ha sido previamente guardada.











Varios Jugadores

El programa permite diferentes posibilidades relacionadas con el número de jugadores simultáneos. La más sencilla consiste en la participación de dos usuarios a pantalla partida. Si se desea mantener el citado número de jugadores, pero participar a pantalla completa, es necesario utilizar el cable «*link*». Este periférico también permite que participen tres jugadores (uno de ellos a pantalla completa) o hasta cuatro (todos a pantalla partida).







Las cinco cámaras son más que suficientes para seguir las carreras, pudiendo elegir entre tres vistas posteriores y otras dos desde la posición del piloto. Otro de los aspectos a tener en cuenta es la posibilidad de que cuatro jugadores participen de forma simultánea, aunque para ello sea necesario la utilización de un cable *link*. Este periférico también puede emplearse si se desea competir entre dos jugadores a pantalla completa. El único pero que puede ponerse al programa es que no cuenta con los pilotos y escuderías reales, aunque esta circunstancia puede subsanarse gracias al editor. La calidad global del juego hace que el nuevo programa de UBI SOFT se convierta en una magnífica opción para los aficionados a la **Formula Uno**.

CHIP & CE

500 PUZZLES

Rómpete el coco y pásatelo bien con el CD-ROM de divertidos megapuzzles que te regala este mes CNR

Demuestra tu habilidad con los rompecabezas y disfruta de las 500 fotografías más espectaculares en alta resolución con el megapuzzle que te regalamos este mes. Grandes metrópolis, paisajes exóticos, playas caribeñas, chicas californianas, cómics, divertidas ilustraciones... Diseña con ellas –o con tus imágenes personales favoritas– entretenidos puzzles totalmente personalizables en forma y tamaño. Además, el programa te permite en todo momento ver el puzzle terminado para ayudarte en su solución e, incluso, competir con tus amigos.

CD-ROM PC GRATIS CON EL NÚMERO DE ABRIL



LOS 500 PUZZLES MÁS DIVERTIDOS

CD-ROM PC

Con 500 espectaculares imágenes en alta definición de grandes ciudades, países exóticos, chicas californianas, cómics...

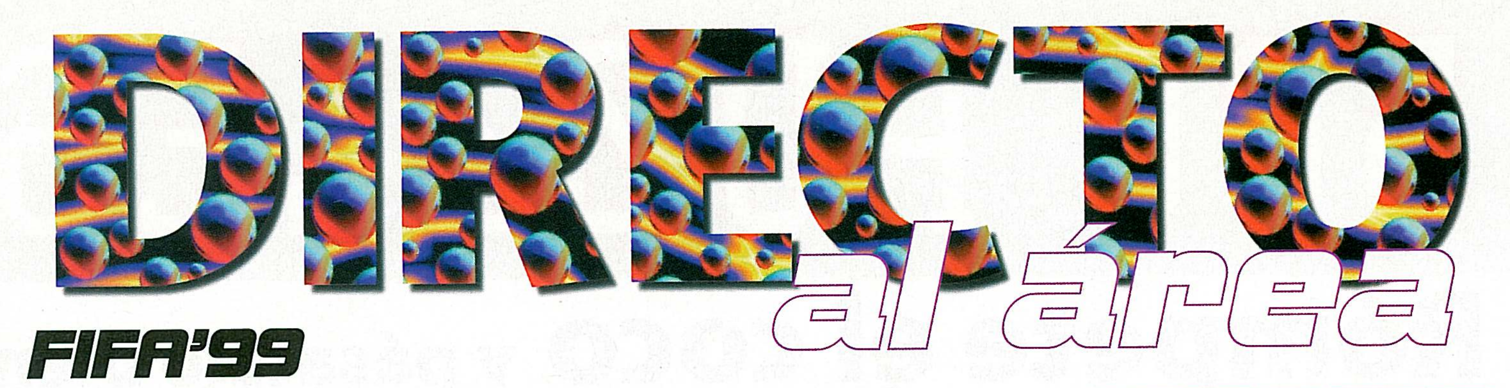
CNR

Windows 95/98
Windows NT 4.0

Y, además, crea tus propios puzzles con las imágenes que más te gusten y con el número de piezas que quieras

CNR revista mensual para seres inteligentes

Una publicación de Ediciones Reunidas GRUPO ZETA



FIFA'99



SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	ELECT. ARTS
PROGRAMADOR	ELECT. ARTS

La ***nueva*** entrega de FIFA llega después de haber mostrado una gran evolución en las últimas entregas de la ***saga***. En esta ocasión, además de algunas mejoras gráficas, destaca la inclusión de una ***liga europea*** y de la posibilidad de crear competiciones a nuestro antojo.

La saga FIFA es la que cuenta con mayor número de versiones para ***Nintendo 64***. A la penosa primera entrega le han seguido FIFA'98, y su versión mundialista llamada Copa del Mundo Francia'98. La mejora mostrada por los dos últimos programas ha levantado gran expectación sobre la que es la cuarta entrega. Además, la calidad de la versión de ***PlayStation*** ha reforzado las expectativas de un juego que se ha hecho esperar casi cuatro meses. La campaña publicitaria es similar, sustituyendo al madridista **Raúl González** por el también merengue **Fernando Morientes** (que en los últimos partidos parece haber superado la maldición de los videojuegos). Con respecto a la entrega de 1998 hay que destacar algunas mejoras gráficas encaminadas a lograr una respuesta más rápida de los jugadores, ante las órdenes efectuadas desde el mando. Los efectos de luz y la textura de los jugadores también han sido perfeccionados, ofreciendo una amplia variedad de remates y todo tipo de regates. Así, hay que destacar la posibilidad de hacer sombreros, «rabonas» o incluso tirarse a la piscina con intención de simular un penalti. En las opciones también hay algunas novedades dignas de ser tenidas en cuenta. Por una parte, junto a las selecciones nacionales se incluyen los clubes de 12 ligas (una

LIGA EUROPEA

La liga europea constituye una de las grandes novedades del programa. En ella se recogen 20 equipos en dos grupos. Los dos primeros se cruzan en eliminatorias a doble partido para obtener la gran final.



MODO GOL DE ORO

Junto a la posibilidad de crear competiciones personalizadas, se incluye un modo denominado gol de oro. En el mismo se fija el número de goles a los que tiene que llegar uno de los equipos para ser el vencedor de un partido.



ESTADIOS

La nueva entrega reproduce 19 estadios, tres más que en la anterior versión. Entre los de nuevo cuño hay que destacar la incorporación del estadio ***Santiago Bernabeu.***

VALORACION

La espectacularidad que siempre ha rodeado a la saga FIFA vuelve a estar presente en este cartucho. Su sistema de control avanzado ofrece una impresionante variedad de regates y jugadas que sólo queda ensombrecida por la brusquedad en los movimientos del balón. Ser la única saga de fútbol para NINTENDO 64 que incluye clubes de fútbol, aumenta considerablemente su valoración.



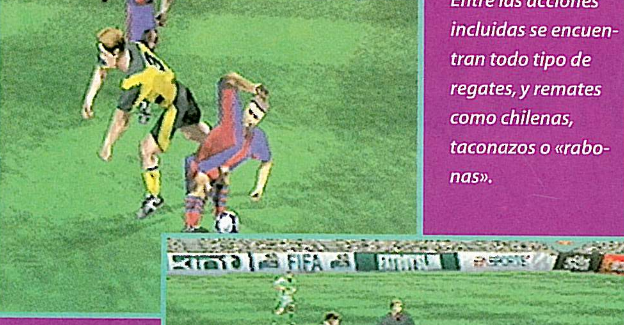
FIFA'99

DEPORTIVO

Megas	96
Jugadores	1-4
Vidas	1
Competiciones	4
Continuaciones	INFINITAS
Rumble Pak	NO
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

Detalles

El apartado gráfico sigue siendo uno de los aspectos más destacados de la saga futbolística de ELECTRONIC ARTS. La animación de los jugadores y su diseño gráfico queda patente en imágenes tan espectaculares como las que aquí se recogen.



Entre las acciones incluidas se encuentran todo tipo de regates, y remates como chilenas, taconazos o «rabonas».









Jugadores

FIFA'99 sigue fiel a su tradición incluyendo una impresionante gama de jugadores. Las plantillas han sido actualizadas con respecto a la versión de *PLAYSTATION* (Vieri ya no aparece en el At. de Madrid), aunque no incluye los refuerzos de la segunda vuelta. De todas formas, el editor de jugadores y la posibilidad de realizar traspasos (siempre siguiendo los límites presupuestarios de cada equipo), permiten solventar estos problemas.

más que su antecesor) y de un grupo en el que se encuentran los equipos más importantes de los países europeos cuya liga no ha sido recogida. Este aspecto tiene especial importancia para poder incluir 20 equipos que participan en el modo Liga Europea. Aunque su formato no coincide con el original, supone una primera aproximación a lo que será la máxima competición europea en los próximos años. Además, también hay que destacar la posibilidad de crear competiciones de copa y liga así como la inclusión de nuevos estadios. La eliminación de la variante del fútbol sala, ya suprimida en la versión mundialista, es lo único que se echa en falta en un programa a la altura de la fama que precede a la popular saga de ELECTRONIC ARTS.



CHIP & CE



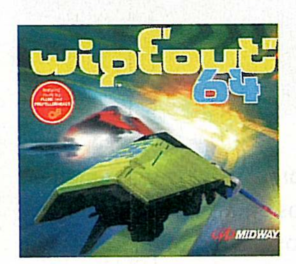
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
93 — La animación de los jugadores es impresionante. La variedad de cámaras (siete en total), las repeticiones y las secuencias de protesta o de celebración de un gol también. Lo peor es la brusquedad con que se desplaza el balón.	92 — Se mantiene la utilización de canciones conocidas. Al grupo BLUR le siguió CHUMBAWAMBA, al que ahora sucede FACTORY SLIM. El tema principal es «THE ROCKAFELLER SKANK», ya incluido en la última versión de PLAYSTATION.	83 — Las limitaciones de memoria de NINTENDO 64 obligan a eliminar los magníficos comentarios de MANOLO LAMA y PACO GONZALEZ incluidos en PSX. De todas formas, la narración en inglés no desentona con el resto del juego.	90 — El juego ofrece desde la sencillez del control inicial hasta un sofisticado control avanzado, que permite realizar una amplia variedad de jugadas. La brusquedad en el desplazamiento del balón es su gran handicap.	90 — + La gran variedad de movimientos de los jugadores. − La brusquedad en algunas fases afecta negativamente a la jugabilidad.



Wipeout 64



Aunque hay algunas **diferencias** entre Wipe Out 64 y sus antecesores de PlayStation, se puede decir que esta **secuela** ha sido fiel al fondo y a la forma que hicieron triunfar al gran título de **Psygnosis**.





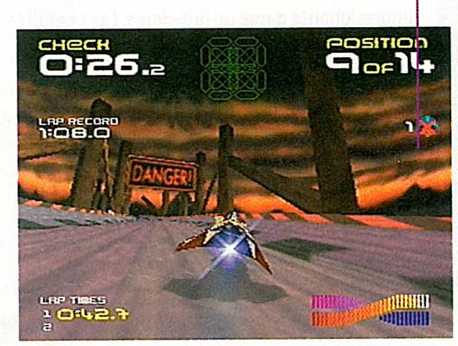
Algunos, con una mente algo retorcida, piensan que las conversiones de juegos de una consola a otra se hacen para alimentar el morbo de cierto tipo de usuarios aficionados a las comparaciones entre sistemas. Aunque es verdad que siempre ha existido esa sana competencia y que hay muchos fieles defensores deseosos de encontrar algo con que resaltar las bondades de su consola frente a las otras, nosotros pensamos que todo se hace con la intención de repetir en otra consola los excelentes resultados que un gran juego cosechó en el sistema originario. La saga Wipe Out ha sido uno de los grandes hitos en la historia de ***PlayStation***. No es extraño, por tanto, que ahora inicie un nuevo ciclo debutando en ***Nintendo 64*** con una versión muy particular de lo visto en las entregas de ***PSX***.

Una de las cosas más sorprendentes de **Wipe Out 64** es que ha logrado apartarse de la estética clásica de la mayoría de los títulos de esta consola, acercándose más a la de ***PlayStation*** que a los ambientes neblinosos y de texturas suavizadas al máximo de ***Nintendo 64***. Una velocidad absolutamente explosiva, movimientos suaves de naves y de pantalla realmente logrados y toda la

*En ocasiones, algunos lectores nos han comentado que hay juegos de este género que en **N64** apenas logran transmitir sensación de velocidad. Si se dan una vuelta por **Wipe Out 64** cambiarán de opinión.*

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	MIDWAY
PROGRAMADOR	PSYGNOSIS



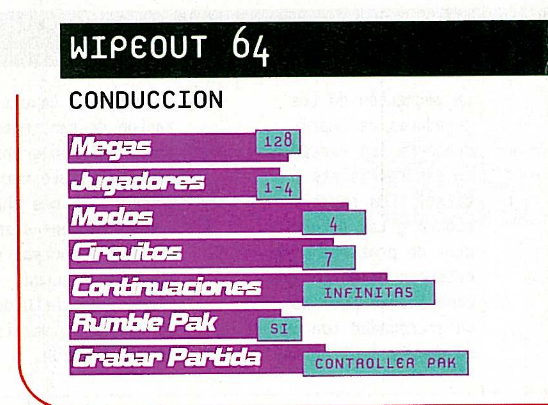




*En **Wipe Out 64** han logrado evitar un «vicio» gráfico típico de **N64**: el dichoso efecto anti-aliasing.*

VALORACION

En el catálogo de Nintendo 64 no hay muchos juegos que por su contenido y estilo puedan hacer competencia a Wipe Out 64, pero de los pocos que hay, creemos que Xtreme G 2 es un título bastante más competente y avanzado. Dicho esto, sólo nos queda añadir que esta versión para Nintendo 64 del clásico de Psygnosis está realmente lograda y justifica plenamente su presencia en este formato. Los que precisen de fuertes emociones tienen en Wipe Out una cita casi obligada.



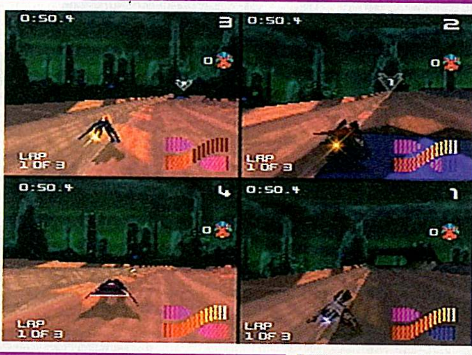
WIPEOUT 64

CONDUCCION

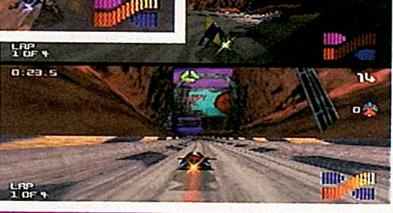
Megas	128
Jugadores	1-4
Modos	4
Circuitos	7
Continuaciones	INFINITAS
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

Multiplayer

Estamos seguros de que el modo *Challenge* os llevará un montón de tiempo antes de agotarlo. Pero como tarde o temprano acabaréis por superarlo, nada mejor para sustituir sus emociones que su excelente y eterno modo para varios jugadores simultáneos. Muy logrado técnicamente y con una calidad gráfica tan notable como la del modo individual, esta opción es uno de los puntos más trabajados de esta versión para **NINTENDO 64**.



*En **WIPE OUT 64** tendremos la primera oportunidad de disfrutar del modo multijugador sin el engorro de las consolas y cables Links de **PSX**.*



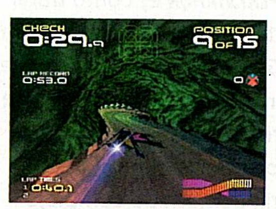
Aunque nuestra imaginación siempre fue poderosa, jamás pudimos pensar que esta opción pudiera ser tan divertida en el clásico de PSYGNOSIS.



*Aunque hay algunos escenarios un tanto oscuros y otros que apenas podréis observar por la tremenda velocidad de algunas pruebas, los recorridos de **WIPE OUT 64** han logrado alcanzar el preciosismo y calidad de la última entrega para **PLAYSTATION**.*

gama de recursos gráficos típicos de PSYGNOSIS, componen un fascinante entorno para demostrar nuestras dotes de piloto aprovechando las nuevas posibilidades que aporta el *pad* analógico de **NINTENDO 64**. La estructura del juego ha cambiado bastante (ya no encontraréis las famosas ligas), pero lo que parece inalterado es ese nivel súper exigente que obliga al jugador a realizar una conducción perfecta para acceder a los tres primeros puestos después de partir en el último lugar. Con el nuevo planteamiento de juego, a base de retos y no en plan liga por puntos, tendremos más opciones de ganar y pasar pruebas... pero tampoco creáis que muchas más. Como consuelo a vuestras muchas fatigas, siempre os quedará el modo *multiplayer* para cuatro jugadores simultáneos, la gran perla de esta conversión.

DE LUCAR





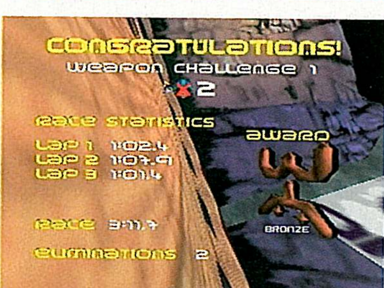




Muy Original

Además de contar con más rivales, 14 concretamente, **WIPE OUT 64** tiene unos cuantos detallitos absolutamente originales. Dejando a un lado su modo para 4 jugadores simultáneos a pantalla partida, esta versión cuenta





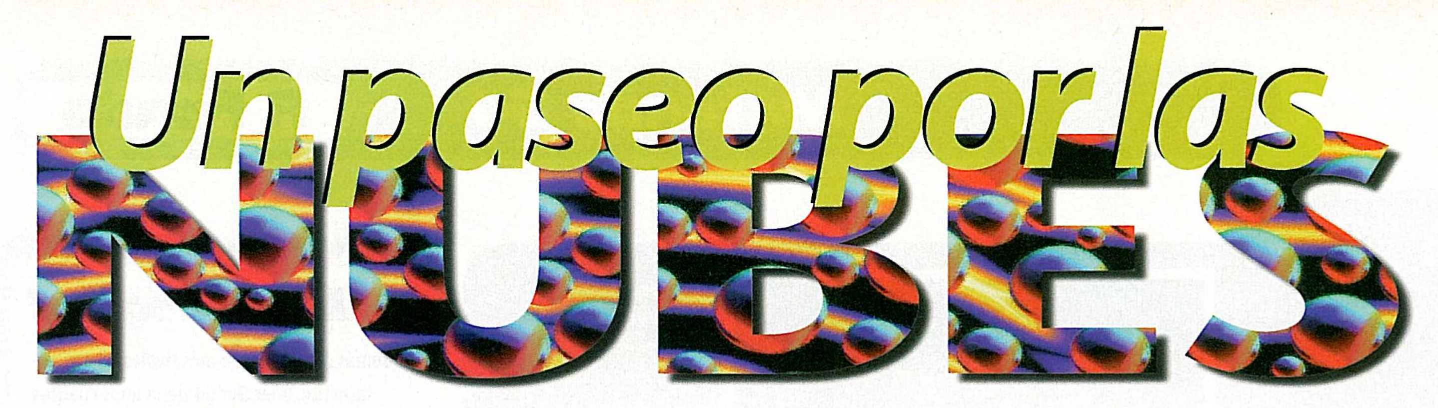


con un nuevo sistema de competición llamado *Challenge* en el que deberemos superar diferentes retos. Quedar entre los tres primeros, rebajar un tiempo *record* o eliminar un número determinado de rivales, son las tres modalidades que nos atormentarán.



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
92	90	80	92	91
Han conseguido unos resultados tan buenos como en PLAYSTATION y, lo que es más interesante, una estética alejada de los tradicionales efectos de suavizado de texturas y niebla de NINTENDO 64.	En esta versión podréis escuchar unos cuantos temas de la banda sonora para PC. Casi todos los temas están en línea con la tradición de la saga, es decir, lo último de la vanguardia musical... o lo odias o te encanta.	No están del todo mal, pero son de lo más simple y austero que uno pueda encontrar en este género. Vamos, que ni los locutores le echan ganas al asunto.	Si os gusta algo la acción, la velocidad extrema y los retos que requieren el cien por cien de vuestra habilidad, WIPE OUT 64 es una opción ha tener en cuenta. En varios jugadores, es de los más potentes que hallaréis.	+ Posee la intensidad y calidad de sus antecesores. – Los modos de juego nos resultan un tanto extraños.





Wing Over 2

Si **disfrutaste** de lo lindo con Wing Over, más vale que **olvides** la posibilidad de adquirir esta segunda parte. Wing Over 2 se **aleja** del simple arcade para sumergirnos, muy por encima, en el **mundo** de la simulación aérea.

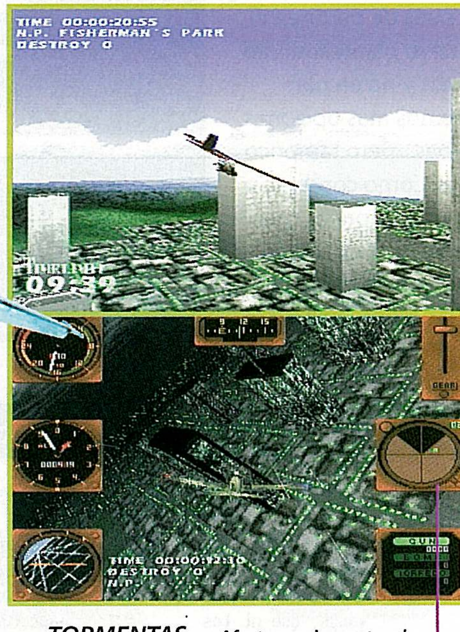
La simulación, entendida como tal, es un género que no tiene demasiada aceptación entre la gente de las consolas, acostumbrada mucho más a otro tipo de géneros mucho más directos y sencillos. Pero tampoco hay que engañarse. Crear un simulador de vuelo para ***PlayStation*** es como tratar de hacer un juego 3D para ***Game Boy***: es sencillamente imposible. Primero porque sería necesario crear un *pad* especial, y segundo porque sería demasiado complejo técnicamente hablando. Toda esta parrafada viene a cuento porque **Wing Over 2**, pese a presentarse como un simulador de vuelo puro y duro, dista bastante de lo que un título de este tipo debería ser. Cuenta con esa parte de complejidad afín a todo simulador real, pero deja en el tintero un ochenta por ciento de los conceptos básicos de todo simulador que se precie de serlo. Dejando de lado reflexiones más o menos necesarias, lo cierto es que **Wing Over 2** podrá aportar esa dosis de simulación a todos aquellos usuarios que no tengan la posibilidad de disfrutar de un simulador «real» en otro sistema. Con **Wing Over 2** es factible realizar un simple paseo por las nubes a bordo de una avioneta *Cessna*, o entrar en combate con un potente *Mig-29*. Las 27 aeronaves disponibles le dotan de esa versatilidad al juego, permitiendo



Desde el hangar se puede acceder a cada una de las aeronaves disponibles en el juego. Desde un simple ultraligero, hasta un carguero Hércules, y más...



FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	JVC
PROGRAMADOR	BELUGA COMPUTER



TORMENTAS *Afectan seriamente a la seguridad en el vuelo, por eso, siempre que sea posible, es mejor evitarlas situando la aeronave sobre la formación nubosa que las producen.*

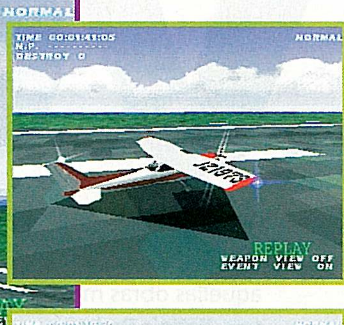
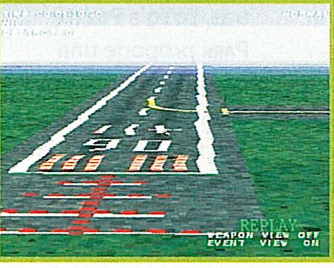
VALORACION

Wing Over 2 pude servir como iniciación a los simuladores de vuelo, ello a pesar de incluir sólo los elementos básicos de este tipo de juegos. Técnicamente es bueno, gráficamente correcto y, sobre todo, es extremadamente jugable. La gente aficionada a los simuladores sabrá disfrutar con un simple paseo en un día soleado, mientras espera el excitante momento del aterrizaje. Es obvio que Wing Over 2 es sólo para esa raza especial fiel a los simuladores.

WING OVER 2

SIMULADOR DE VUELO

CD ROM	
Jugadores	1
Misiones	CONFIGURABLES
Aeronaves	27
Continuaciones	NO
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD



CONTROL *Intentar aterrizar todo un carguero Hércules con el pad analógico de* ***PlayStation****, es como intentar conducir un coche con el teclado del viejo* ***Spectrum****. Con el pad normal, en cambio, tus dedos acabarán hinchados.*



COMBATES *Los niveles de combate acaban resultando bastante más arcade que el resto del juego. Los puristas del género renegarán en cierto modo de ellos.*



realizar semejantes rutas en condiciones totalmente diferentes (no es lo mismo maniobrar con un *Mosquito* qué con todo un *Hércules*). Las misiones son totalmente configurables, aunque a éstas sólo es posible acceder dependiendo de la puntuación lograda durante el periodo de instrucción. De **Wing Over 2** nos ha encantado la genial representación de las condicones meteorológicas, especialmente las tormentas y las másas nubosas. Eso sí, lo que no se le puede echar en cara a este **Wing Over 2** es que no resulte un título divertido (y además instructivo).



J. C. MAYERICK

Instrucción e INEM





La instrucción no nos la regalarán así por las buenas. Para poder acceder a todas las clases y llegar así hasta el examen final, habrá que realizar ciertos trabajitos con los que sácar cierto dinerillo. Los trabajos sencillos se pagan mal, pero son mucho más seguros que los complicados, infinitamente mejor remunerados. Una vez terminada la instrucción, habrá que seguir trabajando para repetir los exámenes y poder mejorar las notas, ya que gracias a ellas será posible descubrir todas las aeronaves del juego.

GRAFICOS 90

El motor 3D no es demasiado sólido, con lo que la apariencia general del juego puede parecer algo pobre. Los aviones están muy bien modelados, pero es sin duda el factor meteorológico el mejor representado.

MUSICA 85

La instrucción de vuelo la realizaremos con la típica música que podemos oir en los documentales. Un poquito de jazz, poco interesante todo hay que decirlo, para terminar de dormir a quien reniegue de los simuladores.

SONIDO FX 88

El efecto más conflictivo, que es el del sonido de los motores, ha sido perfectamente reproducido, no sólo con la Cessna, sino con el resto de aeronaves disponibles en el juego. Los demas efectos, sin destacar, resultan aceptables.

JUGABILIDAD 92

Hay que ser de un tipo especial para estarse media hora mirando a la pantalla sin tocar prácticamente el pad de control. Hay que ser fan de la simulación, justo el tipo de gente al que va dedicado este título.

GLOBAL



+ Los efectos meteorológicos y la instrucción, algo original en estos tiempos.
- La decepción de los que disfrutaron con **Wing Over**.

Duelo de CALVOS

YoYo's Puzzle Park

El espíritu de recreativas **clásicas** de la talla de Bubble Bobble o Rainbow Islands **impregna** cada pantalla del nuevo lanzamiento de Irem para PlayStation. YoYo´s Puzzle Park es un arcade como los de antes: **adictivo**, **sencillo** y **directo**.

Aunque en Occidente no los conoce ni su padre, los protagonistas de **YoYo´s Puzzle Park** no son unos extraños para el público japonés. Bajo licencia de IREM, BANPRESTO produjo en 1995 un adictivo *puzzle* (a medio camino entre Tetris y Lemmings) para ***Super Famicom*** llamado Super Gussun Oyoyo. En él podían verse a dos simpáticos enanos semicalvos (como **The Scope**, aún les quedan tres pelos) huyendo de la subida de las aguas. Pues bien, Gussun y Oyoyo (rebautizados para **Europa** como Guss y Yodie) regresan al mundo de las consolas, esta vez directamente a manos de IREM, en un plataformas que por su desarrollo recuerda y mucho a la edad de oro de TAITO (Bubble Bobble, Rainbow Islands, Parasol Stars…). Como en aquellas obras maestras, **YoYo´s Puzzle Park** propone una mecánica de juego tan sencilla como adictiva. Armados únicamente con unas trompetillas lanzahuevos, Guss y Yodie deben librar cada una de las 62 pantallas de todo tipo de extrañas criaturas. Dignas de las produciones más desmadradas de TREASURE, la fauna de **YoYo´s Puzzle Park** incluye vasos de refresco poseídos, o unos hombres-alcachofa que recuerdan y mucho al Whirlo de NAMCO. La gracia del juego reside en que es imposible destruir a estos seres directamente, sino mediante la explosión de alguna de las bombas que reposan en cada pantalla. El humor y una jugabilidad sin



Uno de los mundos de YoYo´s Puzzle Park se desarrolla en el interior de un cine del estilo del IMAX, con el patio de butacas inclinándose de un lado a otro.





VALORACION

● YoYo´s Puzzle Park no va a convulsionar el mercado de PlayStation. Es simplemente un arcade correcto, jugable y adictivo, con el suficiente encanto como para llamar tu atención por encima de otros títulos de mayor vistosidad. Otra cosa es que acabes hasta el gorro del juego después de superar 40 pantallas, pero para eso está la posibilidad de grabar en Memory Card... otro día, con un amigo, reemprendes la partida y disfrutarás de un arcade como los de antes.

YOYO´S PUZZLE PARK

ARCADE

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	3
Fases	62 PANTALLAS
Continuaciones	SI
Dual Shock	SOLO VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)

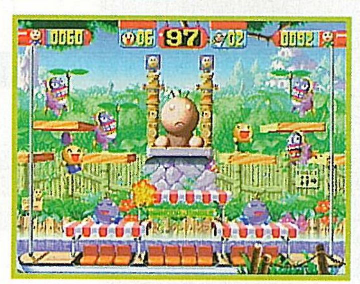






DOS JUGADORES *Al igual que en todas las recreativas del mismo género y pelaje, jugar con otro amigo duplica la diversión y las posibilidades de pasar de pantalla. Pruébalo. No te arrepentirás.*





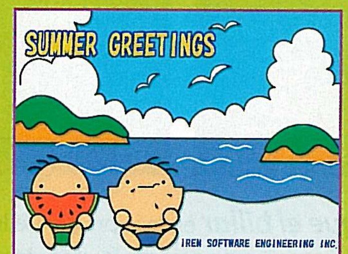
tacha son las mejores cualidades de este *arcade* a la antigua usanza, perteneciente a una raza de juegos desgraciadamente no muy explotada en 32 *bits*. Los gráficos (al igual que en SNOW BROS, RAINBOW ISLANDS o decenas de recreativas del mismo corte) componen un elemento totalmente secundario. **YoYo´s PUZZLE PARK** muestra algunos destellos visuales (las animaciones de los personajes, o el escenario del cine IMAX), pero da la impresión de que el juego podría haber quedado idéntico en ***SNES*** (tras eliminar algunas rotaciones). Esta claro que esta última producción de IREM no pretende hacer sombra a R-TYPE DELTA ni mucho menos. Es simplemente un título menor, divertido y muy jugable. Capaz de engancharte a ***PSX*** por toda una tarde. **NEMESIS**



FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN INTERACTIVE
PROGRAMADOR	IREM SOFT. ENG.

WWW.IREM.CO.JP





Teclea esto en tu buscador favorito de **Internet** y accederás a la página nipona de IREM. En ella, además de enterarte de sus últimos lanzamientos, podrás llevarte a tu ordenador simpáticos fondos de escritorio de **YoYo´s** o de la saga R-TYPE.



GRAFICOS 79

Como en BUBBLE BOBBLE o SNOW BROS, el secreto del éxito de YOYO´S PUZZLE PARK no reside precisamente en los gráficos. Simpáticos y coloristas, podrían pertenecer a cualquier juego de SUPER NINTENDO o MEGA DRIVE.

MUSICA 73

La musica de YOYO´S PUZZLE PARK tampoco pasará a la historia. Alegre y festiva (como se pide en este tipo de juegos), va variando según el mundo a visitar. Ninguna de ellas es inolvidable.

SONIDO FX 82

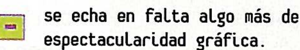
Los efectos de sonido en cambio sí son bastante más llamativos. IREM ha respetado en su adaptación a occidente las mismas voces y gritillos japoneses de los protagonistas, lo que aumenta la atmósfera cómica del juego.

JUGABILIDAD 83

Tras cuarenta pantallas, el juego acaba cansando un poco (como cualquier otro título), pero en líneas generales es bastante divertido y muy, muy adictivo. No le hubiera venido mal la participación de otros dos jugadores.

GLOBAL





+ No hay muchos títulos de este tipo para PLAYSTATION.
- Se echa en falta algo más de espectacularidad gráfica.

BOLANDO voy

Actua Pool

Todos hemos jugado, aunque sólo sea una vez, al **billar** en alguna de sus muchas disciplinas. **PlayStation** recibe este mes a dos simuladores que cumplen sobradamente con lo que un buen aficionado exigiría.





SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	GREMLIN
PROGRAMADOR	MIRAGE





*MODOS DE JUEGO Los aficionados, o mejor dicho, los auténticos expertos en billar, encontrarán en **Actua Pool** un simulador que ofrece un sinfín de modos de juego y opciones que permiten configurar cada partida a nuestro antojo.*

Pulsa triángulo en cualquier momento y verás una perspectiva aérea de la mesa de billar

Game Rules
General Rules of Pool

Eight Ball (UK rules)	Eight Ball (US rules)
Nine Ball	Ten Ball
Six Ball	Three Ball
Straight Pool	Rotation
Speed Pool	Killer
Ten Pin	Bank Pool
One Pocket	Cut Throat
Back	Select



VALORACION

A no ser que seáis unos auténticos fanáticos del billar, estoy seguro que en vuestra lista de posibles compras hay una decena de títulos antes que éste. Pero si sois aficionados, con Actua Pool disfrutaréis del billar más completo, aunque sus extrañas variantes del billar americano puede que no os agraden demasiado. La rapidez de juego es un punto muy a favor.

Aunque el billar es más propio de lugares más fríos en los que las tardes de ocio no invitan demasiado a darse garbeos por el exterior, en **España** hay cierta tradición en este tipo de juegos de mesa, aunque quizá no en consola (a pesar de que ha habido varios y buenos representantes). **Actua Pool** pretende responder al tipo de usuarios que demandan este tipo de simuladores, ofreciendo un compacto realmente completo que ofrece variantes de billar americano que jamás habíamos oído hablar de ellas (aunque confesamos que ninguno de aquí somos expertos). Así pues, la variedad de modos de juego y, sobre todo, la rapidez de juego respecto a su rival de la página siguiente, son los puntos fuertes de este juego. Eso sí, si no eres aficionado de los de verdad, mucho nos tememos que con la de lanzamientos de ***PSX*** que hay disponibles, quizá un juego de billar no sea uno de tus objetivos. **THE SCOPE**

ACTUA POOL

BILLAR

CD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Fases	TORNEOS
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	SI

GRAFICOS 84

Tiene intro, aunque patética, y todo está resuelto de una forma más o menos acertada. No da para mucho este deporte (esta frase la repetiremos varias veces).

MUSICA 70

Las típicas del hilo musical de cualquier sala de espera. Muy tranquilas y poco irritantes, como debe ser.

SONIDO FX 77

El golpeo de las bolas entre sí es lo único exigible a un juego de esta índole. No se puede exigir más. Muy escasos, obviamente, pero cumplen.

JUGABILIDAD 84

La cantidad de modos de juego y de disciplinas dentro del billar aseguran longevidad al juego. Por desgracia, la mayoría de ellas son poco o nada conocidas en nuestro país, y en algunos casos, absurdas.

GLOBAL



 La cantidad de modos de juego y opciones.

 Los extraños tipos de billar que incluye son poco atractivos.

BOLANDO vengo

Pool Hustler



De este juego ya os hicimos una breve mención hace un par de meses. Si recordáis, nos sorprendió en su momento por la calidad gráfica y esperábamos que la versión definitiva solventara algunas carencias sobre todo a nivel de espera entre golpe y golpe. Lamentablemente todo sigue igual, y aunque el juego tiene la entidad suficiente como para entretener, la tediosa mecánica de juego resta muchos enteros a la valoración global. Y el caso es que el juego está rodeado de un entorno gráfico más que correcto (el billar no da para más), y el control de las vistas y del golpeo de la bola es preciso y completo, aderezado por un modo de habilidad llamado *Trick Shot* y una especie de tutorial que nos explicará qué es lo que se debe hacer en cada variante de billar americano. Aún prescindiendo de eso, la sencillez de las modalidades incluidas hace que al poco tiempo nos hagamos con el juego. Además, la posibilidad de apostar por partida, lo que nos dará acceso a nuevos rivales, añade un aliciente más a nuestro deambular por las mesas de billar. Nuestros rivales apostarán incluso durante la partida a que no seremos capaces de meter una bola en un determinado agujero, que, en la mayoría de las veces, será muy difícil. En fin, lástima que la lentitud de juego limite demasiado la jugabilidad.

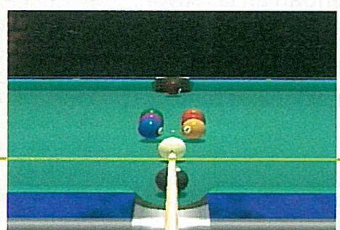
THE SCOPE

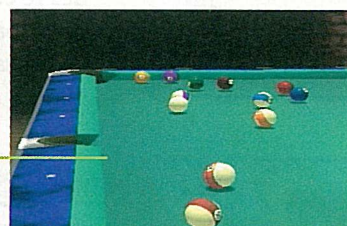
SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	ASK

Ooh, too bad.

LOS RIVALES *harán comentarios durante las partidas. Arriba nos dice lo que le parece el perfil barriguil de* ***DE LUCAR****.*





Podemos acercar y alejar la cámara a nuestro antojo, con una suavidad increíble. También podemos hacer efectos golpeando en distintas partes de la bola.

VALORACION

quizá no es tan completo como ACTUA POOL, pero su aspecto gráfico es más atractivo y la precisión es mayor. sin embargo hay un pero que desespera, y no es otro que la lentitud de las partidas. se hace auténticamente eterno acabar un torneo debido a las interminables esperas entre golpes. el modo TRICK SHOT es muy divertido, aunque hay golpes aparentemente imposibles.

POOL HUSTLER



GRAFICOS 85

gráficamente, aunque el billar no permite excesos, cuenta con un sistema de zoom muy suave y dinámico. del resto nada que comentar. este deporte no da para más.

MUSICA 70

las típicas de la sala de espera de un dentista. si te agobian, las desactivas y ya está, aunque la verdad es que no molestan en exceso.

SONIDO FX 79

el chasquido de las bolas a golpearse entre sí y las voces de los rivales son los únicos efectos que encontraréis. escasos pero suficientes.

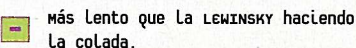
JUGABILIDAD 82

la verdad es que entretiene bastante, sobre todo el modo TRICK SHOT, en el que deberemos resolver una especie de puzzles metiendo todas las bolas de la pantalla de un sólo tiro. lástima la exasperante lentitud.

GLOBAL



+ control muy sencillo y preciso. el movimiento de cámara.



− más lento que la LEWINSKY haciendo la colada.

CUARTO y mitad

NHL Face Off'99

La **cuarta** entrega de la saga convierte a NHL Face Off en el **título** con mayor número de representantes en el hockey de PSX. Como **novedades** destacan la incorporación de selecciones **nacionales** y algunas modificaciones en el apartado **gráfico** y en el **sonoro.**

La primera entrega de esta saga fue uno de los componentes del primer paquete de juegos deportivos para ***PLAYSTATION***. Desde entonces, SONY ha hecho un nuevo lanzamiento cada año con el objetivo de mantener este sector de mercado. Durante estos años, la base técnica no ha sido modificada sustancialmente, siendo su mayor atractivo la actualización de los jugadores de la **NHL**. Para la cuarta entrega, además la actualización de plantillas, se añaden ocho selecciones nacionales situándose en la línea de otros simuladores de hockey como la saga NHL de ELECTRONIC ARTS. Dejando a un lado esta novedad, se ha buscado rejuvenecer el programa con algunas mejoras gráficas. Así, aunque se mantienen las cinco cámaras de su antecesor, se ha perfeccionado la animación de los jugadores sin perder la enorme velocidad. En este sentido, destaca la flexibilidad de los paneles protectores que rodean la pista cuando los jugadores chocan violentamente contra ellos. Aquí juega un papel importante el *Dual Shock*, que hace su debut en la saga tanto en su apartado analógico como en el de vibración. Otro de los aspectos mejorados es el sonoro, especialmente en los efectos de sonido. Las novedades se centran en la mayor participación de los comentaristas y en los himnos nacionales tanto

SELECCIONES NACIONALES *La inclusión de ocho selecciones nacionales es una de las novedades presentadas en el nuevo lanzamiento de SONY. Como es habitual,* ***España*** *no está entre las elegidas.*

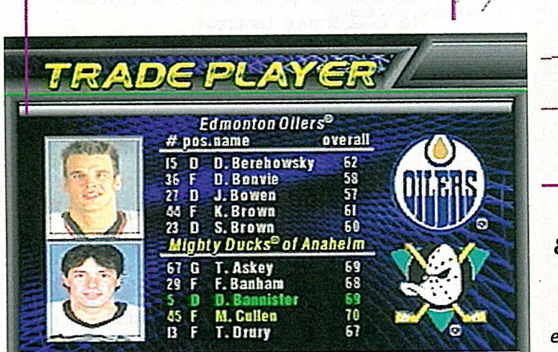
SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	KILLER GAME

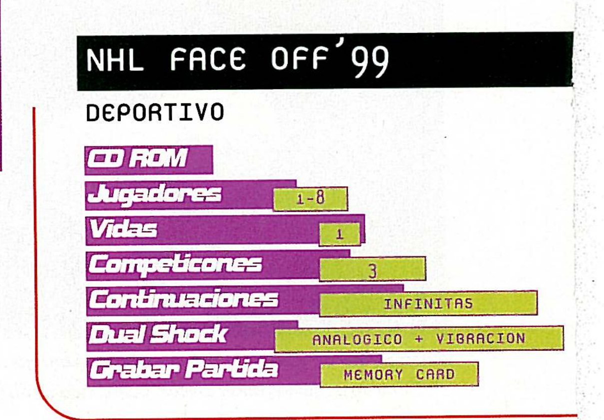
VALORACION

Tras el impresionante punto de partida de la primera entrega de NHL FACE OFF, la saga no ha presentado demasiadas novedades dignas de ser señaladas. Sin embargo, parece que el cuarto representante busca dar un nuevo toque rejuvenecedor. A pesar de las buenas intenciones, las nuevas características permiten al programa mantenerse en la élite, aunque sin llegar a sobresalir.

OPCIONES *En el apartado de opciones no hay novedades reseñables con respecto a su antecesor. Se mantienen las diferentes competiciones y un editor de nombres, peso, altura y de características técnicas.*



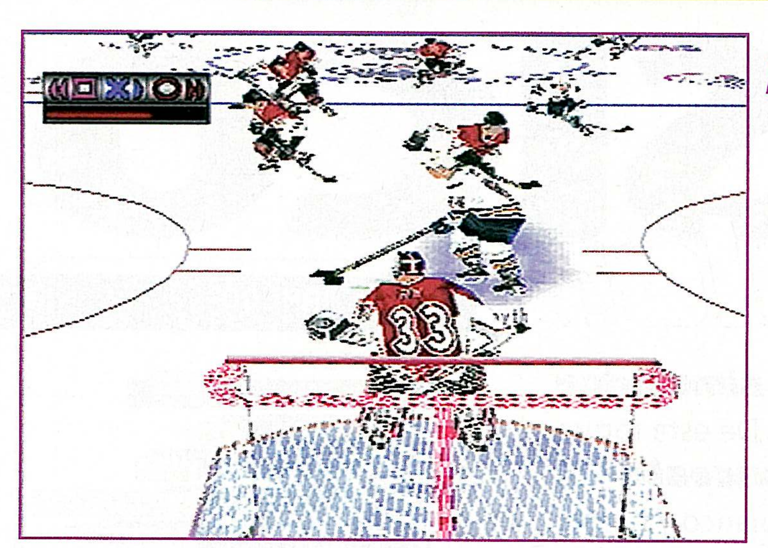
8 JUGADORES *Tal y como recogía su antecesor, el nuevo compacto permite que hasta ocho jugadores participen de forma simultánea. Para ello son necesarios dos Multi Tap, siendo posible la participación de cinco jugadores si sólo se dispone de uno de estos periféricos.*



NHL FACE OFF'99

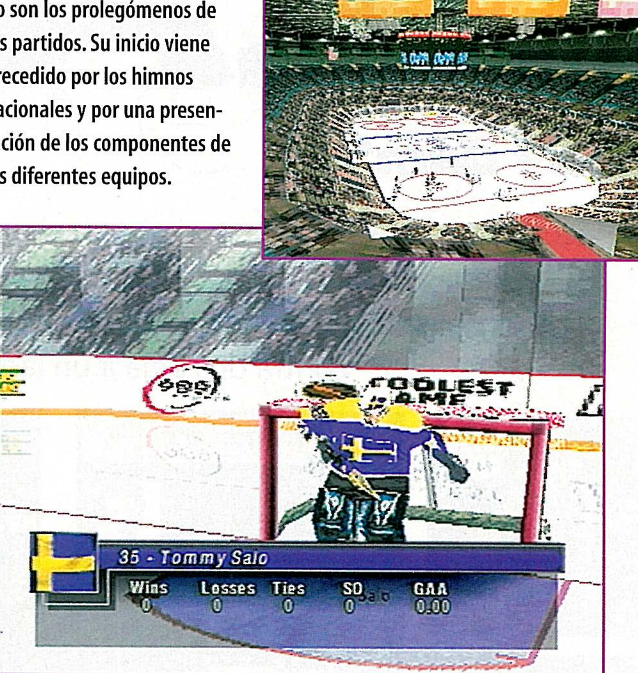
DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-8
Vidas	1
Competiciones	3
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

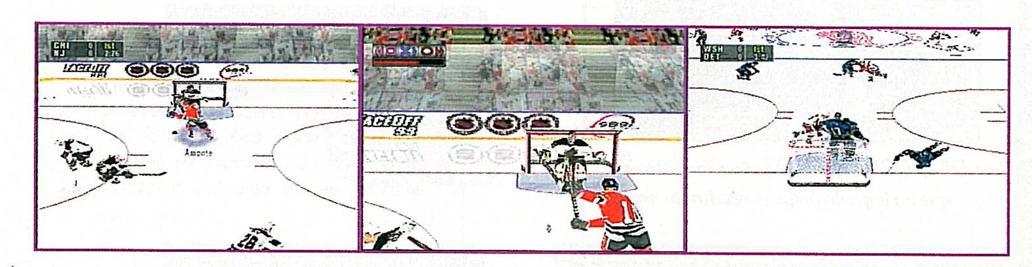


Presentación

Uno de los aspectos modificado son los prolegómenos de los partidos. Su inicio viene precedido por los himnos nacionales y por una presentación de los componentes de los diferentes equipos.



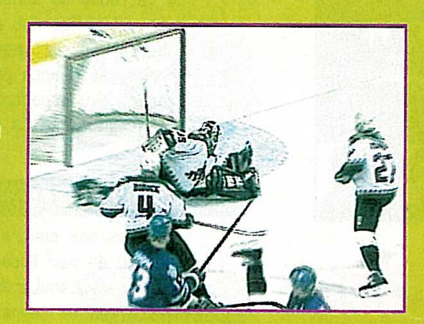
de **Estados Unidos** (en los enfrentamientos entre equipos de la **NHL**), como en las otras selecciones nacionales. El control de los jugadores sufre algunas modificaciones, a las que hay que unir la simplificación en la elección de estrategias mediante la aparición de diferentes indicadores en pantalla. Con todo ello parece que SONY y KILLER GAME pretenden rejuvenecer una saga en la que en las últimas entregas daba muestras de congelación. Un detalle que, por supuesto, agradecerán los aficionados a esta disciplina. **CHIP & CE**

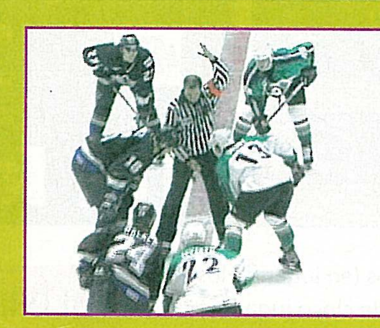


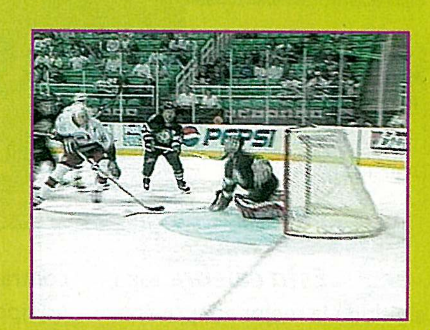
Intro

Con la espectacular *intro* incluida en la nueva entrega de **NHL Face Off ´99**, los programas de hockey sobre hielo siguen en la primera línea de este apartado en los 32 *bits* de SONY.

Las imágenes se centran en goles y jugadas increíbles y, sobre todo, en todo tipo de golpes. La sincronización entre imagen y sonido es otro de sus puntos fuertes.







GRAFICOS 83

el programa une a la gran velocidad que caracteriza la saga, una mejora en las animaciones. La suavidad con la que se desplazan los jugadores y los desplazamientos del disco hacen que el juego sea muy dinámico.

MUSICA 85

Los ritmos discotequeros se apoderan del juego sin dejar títere con cabeza. Aunque la calidad es notable, puede resultar un poco machacona para los que no sean demasiado aficionados a este tipo de ritmos.

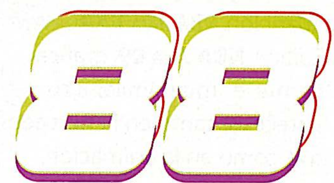
SONIDO FX 91

el apartado sonoro es uno de los más mejorados con respecto a las anteriores versiones de NHL FACE OFF. Lo más destacado en este aspecto son los comentarios, prácticamente continuos, y los himnos nacionales.

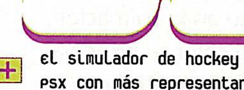
JUGABILIDAD 87

La inclusión de selecciones nacionales es la única novedad destacable. Ante esta escasez de alicientes las variaciones en el sistema de control y la calidad gráfica son los pilares en los que se sujeta este apartado.

GLOBAL







+ el simulador de hockey para PSX con más representantes.

− Las novedades permiten salir al juego del letargo de las anteriores versiones.

CLASICO a color

NBA Jam'99

La **saga** NBA Jam se convierte en el primer **simulador** deportivo en llegar a Game Boy Color. De esta forma toda la **espectacularidad** del **baloncesto** dos contra dos deja a un lado el blanco y negro.



DOS CONTRA DOS Este formato es el que ha logrado mejores resultados en GB.



SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	TORUS

Esta célebre saga, sin duda la mejor adaptación deportiva para **Game Boy** de todas las que han aparecido, no era revisada desde hace más de tres años cuando hizo aparición NBA Jam Tournament Edition. **NBA Jam´99**, gráficamente, es muy similar a su antecesor tanto en la perspectiva como en la animación, siendo el color su principal novedad. El desarrollo del juego también es parecido, manteniendo el formato dos contra dos (en lugar de los equipos de cinco jugadores de la entrega para ***N64***). También recoge la posibilidad de elección entre varios jugadores (sin actualización de plantillas), así como la aparición de diferentes iconos que confieren características como la invisibilidad. Entre las novedades destaca la ampliación de las competiciones mediante un modo *play off* que acompaña a la clásica temporada regular.

CHIP & CE

VALORACION

Después de que la versión de NBA Jam'99 para Nintendo 64 dejara a un lado los partidos dos contra dos, la nueva entrega de GB vuelve a la fórmula tradicional. Esta circunstancia, especialmente agradecida por la jugabilidad, se une a la introducción del color en un juego gráficamente muy similar a la anterior entrega.

NBA JAM'99

DEPORTIVO

Megas	8
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	2 COMPETICIONES
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS — 83

Aunque el apartado gráfico es similar al empleado en la anterior entrega de la saga, es difícil lograr un mayor rendimiento para esta consola. La introducción del color está bastante lograda.

MUSICA — 82

La música que acompaña al usuario durante los menús es bastante pegadiza. Esta circunstancia merece ser destacada, sobre todo teniendo en cuenta las limitaciones en este apartado de las consolas portátiles.

SONIDO FX — 82

La variedad de sonidos no es una de las cualidades del programa. Sin embargo, la combinación de efectos sonoros se adapta perfectamente al frenético y espectacular desarrollo del juego sobre la pista.

JUGABILIDAD — 92

Partidos dos contra dos con la posibilidad de dar todo tipo de golpes y mates espectaculares. Destaca la ampliación de competiciones, y lo más negativo es la no actualización de plantillas.

GLOBAL



+ Abre el camino de los simuladores deportivos en color para Game Boy.

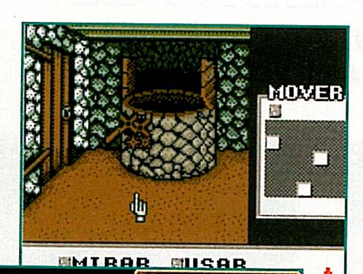
− La falta de actualización de las plantillas.

Entre TINIEBLAS

Shadowgate Classic













VERSION NES

Como se puede comprobar, la calidad gráfica no se ve resentida, ni mucho menos, pero sí el espantoso manejo de los menús en ***Game Boy.***

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	KEMCO

Con la aparición de ***Game Boy Color***, ciertos títulos que antes no tenían demasiado sentido en la portátil de NINTENDO, cobran ahora una nueva y excitante dimensión: las aventuras gráficas. No entramos ya en si **Shadowgate Classic** es el mejor título para inagurar este nuevo campo, más que nada porque éste apareció en una época en que dicho género todavía no estaba muy definido. Se hicieron bastantes versiones de Shadowgate, como las de ***Commodore Amiga, PC, NES***, etc. La versión ***Game Boy Color*** es extremadamente parecida a esta última, e incluso la parte gráfica de la pantalla parece haber sido portada sin ningún cambio. Sólo los menús, algo incómodos en ***Game Boy Color***, difieren del original de ICOM.

Antes decíamos que el género de las aventuras no estaba muy definido por aquella época. Es cierto, ya que las soluciones lógicas no aparecieron hasta algunos años después. Así, lo más normal era morir miles de veces antes de poder completar la aventura, y todo ello a pesar de obrar con toda la lógica posible. Gráficamente está muy cuidado (un calco a la versión ***NES***) y en cuanto al sonido, hay que destacar la pegadiza música que nos acompaña durante todo el juego. Un juego diferente pero frustrante. **J. C. MAYERICK**

VALORACION

Un arcade con diez años historia seguiría siendo un gran arcade, pero el mundo de las aventuras ha cambiado en exceso para que esto siga siendo así. Los buenos gráficos de shadowgate se ven eclipsados por la desesperante lógica que incluye. Habrá que probarlo todo mil veces, incluso la muerte, para lograr resolver problemas sin ningún sentido.

SAHDOWGATE CLASSIC

AVENTURA GRÁFICA

Megas	8
Jugadores	1
Vidas	1
Habitaciones	45
Continuaciones	INFINITAS
Password	NO
Grabar Partida	SI (3)

GRAFICOS 83

Algunas de las habitaciones son realmente bellas, y lo que es más importante, todas son muy diferentes entre sí. Además cuenta con gran cantidad de efectos gráficos. La pantalla de la muerte es genial.

MUSICA 81

La melodía principal, que acompaña durante todo el juego, es realmente buena. Cuenta con otro tipo de melodías para determinadas situaciones. Una de ellas, por ejemplo, nos avisa cuando se va a apagar la antorcha.

SONIDO FX 74

Como es lógico, no resulta ser lo más trabajado de este Shadowgate Classic. Incluye gran cantidad de efectos para ambientar determinadas situaciones, pero todos ellos resultan extremadamente simples.

JUGABILIDAD 77

Como aventura gráfica que es, mantiene el interés en todo momento. Pero la posibilidad de morir a cada minuto, sin un sólo indicio de que esto vaya a ser así, acaba siendo algo realmente frustrante.

GLOBAL



+ La guía que se incluye en este mismo número de super juegos.
- El sistema de menús y la maldita muerte, que acecha en cada esquina.



EN BUSCA de Excalibur

Quest for Camelot



SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	TITUS



SECUENCIAS
Los preciosos cinemas que aparecen entre un nivel y otro pueden ser impresos con GAME BOY PRINTER.



VALORACION

Puede que Quest for Camelot te parezca un juego poco agraciado a primera vista, pero todo es cuestión de echarle algo de tiempo. Si os gustan este tipo de aventuras, Quest for Camelot puede ser una buena solución ante la escasez que sufrimos, aunque desde luego queda muy lejos de poder igualar a un juego, simplemente genial, como Zelda DX.

No es el género que más se está viendo últimamente en ***Game Boy***, pero ahora, con la aparición de títulos como Zelda, parece que comienza a normalizarse un tanto. Con la llegada de **Quest for Camelot**, el género de las aventuras gana un muy buen título, aunque con él ocurre un hecho realmente curioso, afín a otros títulos. Es ese típico juego que a primera vista no parece gran cosa, pero que con el paso del tiempo acaba enganchando. El sistema de juego es tremendamente sencillo, tanto como lo pueda ser el propio Zelda, aunque quizá se le pueda echar en cara que los diálogos con los demás personajes acaban cansando por dos motivos principales: Uno, porque hacen una pausa un poco extraña antes de ser presentados; y dos, por que son demasiado extensos para la poca cantidad de texto que entra en pantalla. Por lo demás, **Quest for Camelot** acabará enganchándote con una historia «infantiloide», lo que quizás le haga especialmente adecuado para los chavales más jovenes que quieran iniciarse en el mundo de las aventuras.

J. C. MAYERICK

QUEST FOR CAMELOT

AVENTURA

Megas	8
Jugadores	1
Vidas	ENERGIA
Fases	10
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	SI (1)

GRAFICOS — 85

El primero de los niveles es, con diferencia, el que peor calidad gráfica tiene. Después mejora muchísimo, aunque nada que pueda igualar los excelentes cinemas que se muestran entre nivel y nivel.

MUSICA — 75

No nos gusta el detalle de que las secuencias entre nivel no tenga ningún tipo de música de fondo. Después, durante el juego, ésta hace acto de presencia, aunque sin demostrar demasiadas aptitudes.

SONIDO FX — 79

Nada del otro mundo. Una buena cantidad de efectos sonoros, con una calidad aceptable, pero sin innovar nada en absoluto. Tampoco es ese tipo de juego en el que este apartado exija demasiados excesos.

JUGABILIDAD — 83

Quest for Camelot es ese típico juego que te engancha como debe hacerlo todo juego: por su jugabilidad. No alcanza cotas inimaginables, pero sí es capaz de atraparte con cierta facilidad.

GLOBAL — 81



\+ Acaba enganchándote por su sencillo sistema de juego.

\- Los diálogos con los demás personajes llegan a ser insufribles.

PlayStation
PERIFÉRICOS



www.centromail.es

PLAYSTATION DUAL SHOCK



19.900

AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA?

Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.

PRECIO VENTA AL PÚBLICO X.XXX | DESCUENTO SOCIOS Centro MAIL X.XXX

ACTION REPLAY PRO DATEL

8.990

CABLE EURO-AV (RGB)

5.700

CABLE SCART AV LOGIC 3 (EUROCONECTOR)

1.990

C. PAD GUILLEMOT ANALOG ST. SHOCK2

3.990

CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA

2.990

C. PAD LOGIC 3 CHALLENGER

AMARILLO / AZUL / GRIS / ROJO
4.990

C. PAD THRUSTMASTER SHOCKHAMMER

6.990

CONTROLLER

GRIS / NEGRO
2.100

CONTROLLER DUAL SHOCK

4.500

EQUALIZER DATEL

5.990

GAMEBOOSTER DATEL

8.990

JAM!!

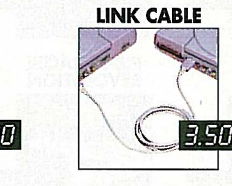
11.900 / 1.000

JOYSTICK ANALOG

9.900

JOYSTICK ARCADE STICK ASCIIWARE

5.990

LINK CABLE

3.500

MALETIN CONSOLE CASE

3.200

MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3

4.990

MALETIN JUEGOS CD CASE


2.100

MEMORY CARD DATEL NEXGEN 360 (24X)

5.990

MEMORY CARD SONY

BLANCA / TRANSPARENTE / GRANATE / AMARILLA / VERDE / AZUL / NEGRO / GRIS
2.100

MOUSE (RATÓN)
4.200

MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3
5.990

MULTI TAP

4.900

PACK PERIFÉRICOS (CONSOLE CASE BUNDLE)

4.900

PISTOLA G-CON 45


6.990

P. LOGIC 3 PREDATOR 2 SILVER PSX/SAT

8.990

PISTOLA LOGIC 3 PROTECTOR 2 PSX/SAT

7.990

RFU ADAPTOR (VERSION 2)

3.500

ULTRA RACER MINI WHEEL PERFORMANCE


5.490

VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 COMPACT

8.990

VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 SHOCK2

11.990

VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL

11.990

VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL

14.990

VOLANTE MAD CATZ DUAL FORCE RACING WHEEL
12.990

V. THRUSTMASTER FORMULA RACE PRO

17.990







RECOMENDADOS

BICHOS — TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO — 7.990 / 500

NEED FOR SPEED IV: ROAD CHALLENGE — 7.990 / 500

RIDGE RACER TYPE 4 — 7.990 / 500

METAL GEAR SOLID PREMIUM PACKAGE — TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO — 13.900 / 1.000
JUEGO + DEMO + CAMISETA + LIBRO + CHAPA DE IDENTIDAD+ BANDA SONORA

METAL GEAR SOLID — TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO — 8.990
INCLUYE DEMO SILENT HILL

pedidos por teléfono
902·17·18·19

pedidos por internet
www.centromail.es



CENTRO MAIL

www.centromail.es

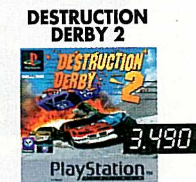
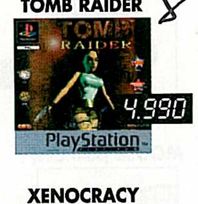
PlayStation

OFERTAS / **NOVEDADES**

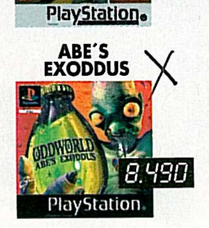
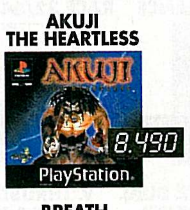
TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SOLO 750 PTAS
BALEARES 1.000 PTAS

OFERTAS

- **ABE'S ODDYSEE**  3.990
- **ACTUA SOCCER**  3.490
- **ADIDAS POWER SOCCER**  3.490
- **AIR COMBAT**  3.490
- **ALIEN TRILOGY** 3.990
- **BATMAN & ROBIN**  3.990
- **BUST-A-MOVE 2**  3.990
- **COMMAND & CONQUER**  3.990
- **COOL BOARDERS 2** 3.490
- **CRASH BANDICOOT**  3.490
- **CRASH BANDICOOT 2**  3.490
- **CROC**  3.990
- **DESTRUCTION DERBY**  3.490
- **DESTRUCTION DERBY 2**  3.490
- **DOOM**  3.990
- **EL MUNDO PERDIDO**  3.990
- **FANTASTIC FOUR**  3.990
- **FORMULA 1**  3.490
- **FORMULA 1 ´97**  4.990
- **FORSAKEN**  3.990
- **G-POLICE** 3.490
- **GRAND THEFT AUTO**  4.990
- **HERCULES**  3.490
- **INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO**  3.890
- **INTERNATIONAL TRACK & FIELD**  3.890
- **JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA**  3.990
- **LOADED**  3.490
- **MAGIC: THE GATHERING BATTLEMAGE** 3.990
- **MICKEY'S WILD ADVENTURE**  3.490
- **MICRO MACHINES V3**  4.490
- **MORTAL KOMBAT TRILOGY**  3.990
- **MOTO RACER**  CONS.
- **PANDEMONIUM**  3.490
- **PORSCHE CHALLENGE**  3.490
- **RAYMAN** 3.290
- **RESIDENT EVIL** 3.990
- **RIDGE RACER**  3.490
- **RIDGE RACER REVOLUTION**  3.490
- **ROAD RASH**  3.990
- **SCARS**  4.990
- **SOUL BLADE**   3.490
- **SOVIET STRIKE** 3.990
- **SPACE JAM**  3.990
- **TEKKEN**  3.490
- **TEKKEN 2**  3.490
- **TENNIS ARENA**  4.990
- **TIME CRISIS**  3.490
- **TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP**  4.990
- **TOMB RAIDER**   4.990
- **TOMB RAIDER II** 4.990
- **TOSHINDEN**  3.490
- **TRUE PINBALL**  3.990
- **V-RALLY**  4.990
- **WIPE OUT 2097**  3.490
- **WORMS** 3.990
- **XENOCRACY**  4.990

NOVEDADES

- **ABE'S EXODDUS**  8.490
- **ACTUA POOL**  7.490
- **AKUJI THE HEARTLESS**  8.490
- **ALL STAR TENNIS '99**  7.490
- **APOCALYPSE**  8.490
- **ASTERIX** 7.490
- **ATLANTIS**  7.490
- **B-MOVIE** 8.490
- **BLOOD LINES**  6.990
- **BREATH OF FIRE III**  7.490
- **BUST-A-GROOVE**  7.990
- **BUST-A-MOVE 4**  6.990
- **C3 RACING** 7.490
- **CIVILIZATION II**  CONS.

CENTRO MAIL





pedidos por internet: www.centromail.es

PlayStation



www.centromail.es



COLIN McRAE RALLY

8.490

COMMAND & CONQUER: RETALIATION

7.490

CONSTRUCTOR

7.490

COOL BOARDERS 3

7.990

CRASH BANDICOOT 3 WARPED

7.990

DARK STALKERS 3

CONS.

DEVIL DICE

6.990

DODGEM ARENA

8.990

DRAGON BALL FINAL BOUT

8.990

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

8.490

ELIMINATOR

7.490

FIFA '99

7.490

FINAL FANTASY VII

7.990

FORMULA 1 '98

7.990

GEX 3D: DEEP COVER GECKO

CONS.

GLOBAL DOMINATION

7.490

GRAN TURISMO

7.490

HARD EDGE

7.990

HUGO

7.990

INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO '98

8.490

KENSEI

7.990

KNOCKOUT KINGS '99

7.490

LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER

CONS.

LIBERO GRANDE

7.990

MASTER OF MONSTERS

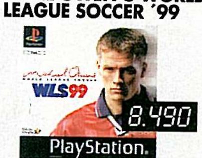
CONS.

MEDIEVIL

7.990

MEGAMAN LEGENDS

7.490

MICHAEL OWEN'S WORLD LEAGUE SOCCER '99

8.490

MONKEY HERO

CONS.

MONSTER SEED

7.990

MORTAL KOMBAT 4

8.490

MOTO RACER 2

7.490

MUSIC

6.990

NBA LIVE '99

7.490

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

CONS.

PEQUEÑOS GUERREROS

7.490

POCKET FIGHTER

7.490

POINT BLANK (+ PISTOLA)

11.990

POOL HUSTLER

7.490

POPULOUS III: EL PRINCIPIO

7.990

PRINCE NASEEM BOXING

CONS.

PRO BOARDER

7.990

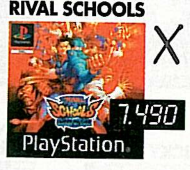
PRO PINBALL: BIG RACE USA

7.990

RALLY CROSS 2

6.990

RESIDENT EVIL 2
8.990

RIVAL SCHOOLS

7.490

ROLLCAGE

7.490

RUGRATS

CONS.

RUNNING WILD

6.990

SENSIBLE SOCCER CLUB EDITION

7.490

SHANGHAI TRUE VALOR

7.990

SPORTS CAR GT

CONS.

SPYRO THE DRAGON

7.990

STREAK HOVERBOARD RACING

8.490

STREET FIGHTER COLLECTION 2

7.490

T'AI-FU

CONS.

TEKKEN 3

8.490

TENCHU STEALTH ASSASSINS

8.490

TEST DRIVE 5

7.490

THE GRANSTREAM SAGA

6.990

TIGER WOODS '99

7.490

TOCA TOURING CARS 2

8.490

TOMB RAIDER III

8.490

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 98/99

CONS.

VIVA FOOTBALL

6.990

WARZONE 2100

CONS.

WCW/NWO THUNDER

8.490

WILD ARMS

6.990

WING OVER 2

8.490

X-MEN vs. STREET FIGHTER

7.490

¡ATENCIÓN SOCIO Centro MAIL! BUSCA TU DESCUENTO XXXX

pedidos por teléfono:













GAME BOY GAME BOY COLOR

GAME BOY POCKET 7.990 NUEVO PRECIO

GAME BOY 6.990



GAME BOY POCKET COLORES 7.990





ADAP. CORRIENTE GAMESTER 990

ADAP. CORRIENTE LOGIC3 1.490



BATERÍA POWERPACK GAMESTER 2.490

GAME BOY CAMARA 7.990 NUEVO PRECIO (VERDE, AMARILLO, AZUL, ROJO)



GAME BOY PRINTER 9.490

MALETIN DELUXE CASE LOGIC 3 2.990



GAME BOY PRINTER PAPEL 1.490

GAME BOY COLOR (PURPLE/CLEAR PURPLE) 12.490

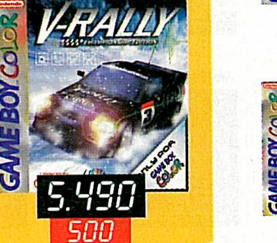
LUPA + LUZ NINTENDO LIGHT MAX 2 2.990



THE LEGEND OF ZELDA DX 5.990



V-RALLY 5.490 500



GAME BOY

ALADDIN 4.490



ALLEYWAY 2.990



BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3.990



BUST-A-MOVE 3 DX 4.990



DONKEY KONG LAND 3.990



DONKEY KONG LAND 2 3.990



DR. MARIO 2.990

DUCK TALES 4.490

F1 RACE 2.990

HERCULES 5.490

LA SIRENITA 4.490

MARIO & YOSHI 2.990

MICKEY´S DANGEROUS CHASE 4.490

MULAN 5.990



ODDWORLD ADVENTURES 4.990



PEQUEÑOS GUERREROS 5.990



ROGER RABBIT 4.490



SEA BATTLE 4.990

STREET FIGHTER II 3.990

SUPER MARIO LAND 3.990



SUPER MARIO LAND 2 3.990



SUPER MARIO LAND 3 3.990



SUPER RC PRO-AM 3.990

YOSHI´S COOKIE 2.990



GAME BOY COLOR

720 ° 5.990



BATTLESHIP CONS.



BUGS BUNNY & LOLA BUNNY 4.990





BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3 5.990





BUST-A-MOVE 4 CONS.



CENTIPEDE CONS.



FROGGER CONS.



GAME & WATCH GALLERY 2 4.990



GEX: ENTER THE GECKO 6.490



HEXCITE CONS.





HOLLYWOOD PINBALL CONS.

KLUSTAR CONS.



LEGEND OF THE RIVER KING CONS.



LUCKY LUKE CONS.



MEN IN BLACK: THE SERIES 6.490



MORTAL KOMBAT 4 5.990



NBA JAM ´99 5.990



PITFALL 6.490



POCKET BOMBERMAN 4.990



POWER QUEST 4.990



QUEST FOR CAMELOT 5.990





RAMPAGE WORLD TOUR 5.990



SHADOWGATE CLASSIC CONS.



SHANGAI POCKET 4.990



SUPER BREAKOUT CONS.

SYLVESTER & TWEETY 4.990



TETRIS DX 4.990



THE SMURFS´ NIGHTMARE 5.490



TUROK 2: SEEDS OF EVIL 5.990



WARIOLAND 2 5.990







pedidos por internet: www.centromail.es

Nintendo 64



- 1080° SNOWBOARDING — 8.490

- ALL STAR TENNIS '99 — 10.490

- BEETLE ADVENTURE RACING — 9.490
- BODY HARVEST — 10.490

- BUCK BUMBLE — 8.490

- BUST-A-MOVE 3 DX — 9.490

- CENTRE COURT TENNIS — 10.990
- CHAMELEON TWIST 2 — CONS.

- COPA DEL MUNDO: FRANCIA '98 — 4.990

- DOOM 64 — 4.990 / 1.000

- EXTREME G2 — 9.490
- F-ZERO X — 8.490

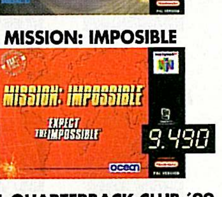
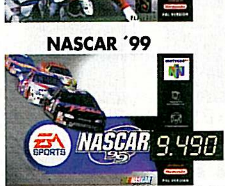
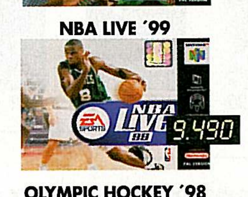
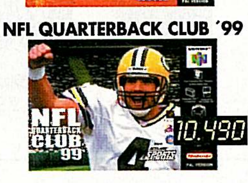
- GLOVER — 8.490

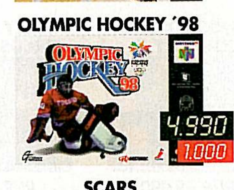
- HOLY MAGIC CENTURY — 12.490

- INTER. SUPERSTAR SOCCER '98 — 8.990
- KNIFE EDGE — 10.490

- MADDEN NFL '99 — 9.490

- MARIO PARTY — 9.490

- MICRO MACHINES 64 TURBO — CONS.
- MISSION: IMPOSIBLE — 9.490

- NASCAR '99 — 9.490

- NBA JAM '99 — 10.490

- NBA LIVE '99 — 9.490
- NFL QUARTERBACK CLUB '99 — 10.490

- NHL '99 — 9.490

- NHL BREAKAWAY '99 — 10.490

- OLYMPIC HOCKEY '98 — 4.990 / 1.000
- PENNY RACERS — 10.490

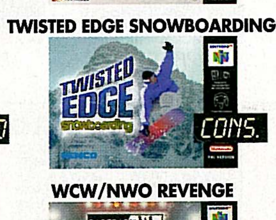
- QUAKE 64 — 4.990 / 1.000

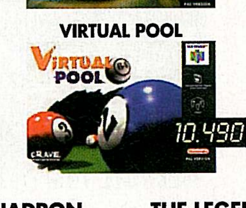
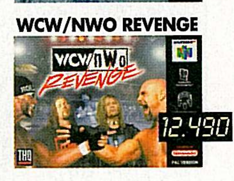
- RAKUGAKIDS — 12.490

- SCARS — 5.990
- SOUTH PARK — 10.490

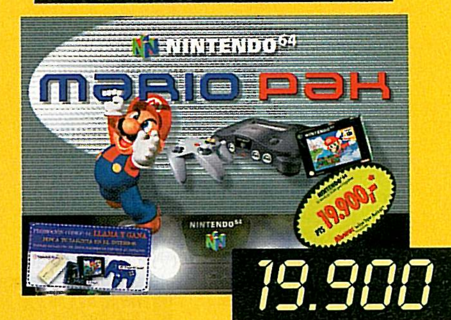
- SPACE STATION SILICON V. — 10.490

- TONIC TROUBLE — 10.490 / 500

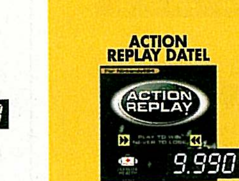
- TOP GEAR OVERDRIVE — 10.990
- TWISTED EDGE SNOWBOARDING — CONS.

- V-RALLY '99 EDITION — 9.490

- VIGILANTE 8 — CONS.

- VIRTUAL POOL — 10.490
- WCW/NWO REVENGE — 12.490


NINTENDO 64 MARIO PAK



19.900

- ACTION REPLAY DATEL — 9.990

- CABLE EXTENSION LOGIC 3 — 1.490
- CABLE RF — 2.990

- CONTROLLER — 4.990

- GAMEBOOSTER DATEL — 8.990
- JAM!! — 11.900 / 1.000

- MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3 — 4.990

- MANDO DE CONTROL COLORES — 4.990
- MEMORY CARD ACCESS LINE 256 KB — 1.490

- MEMORY EXPANSION PAK — 4.990

- MEMORY PAK (CONTROLLER PAK) — 2.990

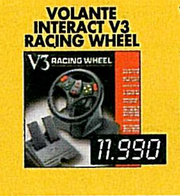
- POWER RAM EXPANDER 4 MEG DATEL — 4.990

- RUMBLE PAK — 3.490

- RUMBLE PAK + MEMORY PAK — 5.990 / 1.000
- TRILOGY 64 — 4.790

- ULTRA RACER MINI WHEEL PERFORMANCE — 5.490

- VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 COMPACT — 8.990
- VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 SKOCK 2 — 11.990


- VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL — 11.990

- VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE WHEEL 3IN1 — 14.990
- VOLANTE MAD CATZ STEERING WHEEL FORCE — 12.990


- FIFA '99 — 9.490 / 500

- STAR WARS: R. SQUADRON — 9.490

- THE LEGEND OF ZELDA — 8.490

- TUROK 2: SEEDS OF EVIL — 9.990
- WIPE OUT 64 — 9.990 / 500


¡ATENCIÓN SOCIO Centro MAIL! BUSCA TU DESCUENTO X.XXX

pedidos por teléfono: 902·17·18·19

CENTRO MAIL

SATURN VIDEO Super Nintendo NEOGEO Pocket



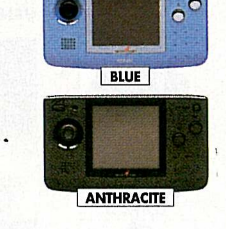


PLATINUM SILVER







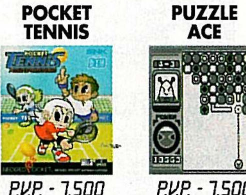
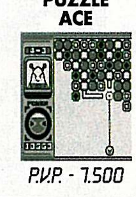


CAMOUFLAGE · WHITE · AQUA BLUE · BLUE · MARBLE BLUE · ANTHRACITE · CLEAR

ACCESORIOS

ADAPTADOR DE CORRIENTE	3.900
AURICULARES	2.200
LINK CABLE	3.600

JUEGOS


Juego	Precio
BASEBALL STARS	P.V.P. - 7.500
KING OF FIGHTERS R-1	P.V.P. - 7.900
NEO GEO CUP ´98	P.V.P. - 7.500
POCKET TENNIS	P.V.P. - 7.500
PUZZLE ACE	P.V.P. - 7.500
SAMURAI SHODOWN!	P.V.P. - 7.900

CONSOLA SATURN







Accesorio	Precio
CONTROL PAD INFRARED	4.990
CONTROL PAD LOGIC 3 MASTER PAD 32 PS/SAT	1.990
JOYSTICK ARCADE SATURN STICK	1.990
MALETÍN GAME MULTI-CASE LOGIC 3	4.990



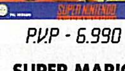







Juego	Precio
ATARI ARCADE´S G. HITS V.1	P.V.P. - 1.990
BLAM! MACHINEHEAD	P.V.P. - 3.990
CYBERIA	P.V.P. - 3.990
DARIUS II	P.V.P. - 2.990
FIGHTING VIPERS	P.V.P. - 2.990
GHEN WAR	P.V.P. - 2.990
HEXEN	P.V.P. - 1.990
MIGHTY HITS	P.V.P. - 3.490
NHL ALL-STAR HOCKEY ´98	P.V.P. - 3.990
ROBO PIT	P.V.P. - 3.990
SCORCHER	P.V.P. - 2.990
TUNNEL B-1	P.V.P. - 4.990
VIRTUAL ON	P.V.P. - 2.990
WORLDWIDE SOCCER ´97	P.V.P. - 2.490

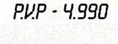
SUPER NINTENDO










Juego	Precio
ALADDIN	P.V.P - 6.990
DONKEY KONG COUNTRY 3	P.V.P - 5.990
MICKEY & MINNIE: CIRCUS MYSTERY	P.V.P - 6.990
MICKEY MOUSE MAGICAL QUEST	P.V.P - 6.990
SPACE ACE	P.V.P - 4.990
SUPER MARIO WORLD 2	P.V.P - 5.990
SUPER METROID	P.V.P - 5.990
SUPER SOCCER	P.V.P - 4.990
T2 THE ARCADE GAME	P.V.P - 4.990
WARSPEED	P.V.P - 4.990

VIDEO

DRAGON BALL GT LA SERIE









PACK 1 (VOL. 1 Y 2) - 1.995 · PACK 2 (VOL. 3 Y 4) - 1.995 · PACK 3 (VOL. 5 Y 6) - 1.995 · PACK 4 (VOL. 7 Y 8) - 1.995 · PACK 5 (VOL. 9 Y 10) - 1.995 · 2ª ÉPOCA VOL 11 - 1.195














Título	Precio
FATAL FURY VOL. 1	P.V.P. - 1.995
FATAL FURY VOL. 2	P.V.P. - 1.995
LA INVENCIBLE NUKU NUKU 1	P.V.P. - 1.995
LA INVENCIBLE NUKU NUKU 2	P.V.P. - 1.995
PACK DRAGON BALL	P.V.P. - 2.995
PACK DRAGON BALL Z	P.V.P. - 2.995
PACK DRAGON BALL Z Nº2	P.V.P. - 2.995
PACK DRAGON BALL Z Nº3	P.V.P. - 2.995
PACK DRAGON BALL Z Nº4	P.V.P. - 1.995
PACK DRAGON BALL Z Nº5	P.V.P. - 1.995
PACK DRAGON BALL Z Nº6	P.V.P. - 1.995
PERFECT BLUE	P.V.P. - 1.995





pedidos por internet: www.centromail.es

A CORUÑA



C/ DONANTES DE SANGRE, 1
TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago



C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13
TEL: 981 599 288

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

913 802 892



ÁLAVA Vitoria



C/ MANUEL IRADIER, 9
TEL: 945 137 824

ALICANTE



C.C. GRAN VIA, Local B-12
AV. GRAN VIA S/N
TEL: 965 246 951

ALICANTE



C/ PADRE MARIANA, 24
TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm



AV. DE LOS LIMONES, 2
ED. FUSTER JUPITER
TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche



C/ CRISTOBAL SANZ, 29
TEL: 965 467 959

ALICANTE Elda



AV. J. MARTINEZ GONZALEZ, 16-18 B
TEL: 965 397 997

ALMERIA



AV. DE LA ESTACION, 28
TEL: 950 260 643

ASTURIAS Gijón



AV. DE LA CONSTITUCIÓN, 8
TEL: 985 343 719

BALEARES Palma



C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11
TEL: 971 720 071

BALEARES Palma



C.C. PORTO PI
AV. I. GABRIEL ROCA, 54
TEL: 971 405 573

BARCELONA



C.C. GLORIES LOCAL A-112
AV. DIAGONAL 280
TEL: 934 860 064

BARCELONA



C/ PAU CLARIS, 97
TEL: 934 126 310

BARCELONA



C/ SANTS, 17
TEL: 932 966 923

BARCELONA Badalona



C/ SOLEDAT, 12
TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona



C.C. MONTIGALA
C/ OLOF PALME, S/N
TEL: 934 656 876

BARCELONA Manresa



C.C. OLIMPIA, LOCAL 10
C/ ANGEL GUIMERA, 21
TEL: 938 721 094

BARCELONA Mataró



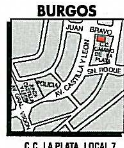
C/ SAN CRISTOFOR, 13
TEL: 937 960 716

BARCELONA Sabadell



C/ FILADORS, 24 D
TEL: 937 136 116

BURGOS



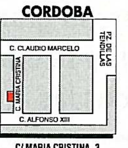
C.C. LA PLATA, LOCAL 7
AV. CASTILLA Y LEON
TEL: 947 222 717

CÁDIZ Jerez



C/ MARIMANTA, 10
TEL: 956 337 962

CORDOBA



C/ MARIA CRISTINA, 3
TEL: 957 486 600

GIRONA



C/ EMILI GRAHIT, 65
TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres



C/ MORERÍA, 10
TEL: 972 675 256

GIRONA Palamós



C/ ENRIC VINCKE S/N
TEL: 972 601 665

GRANADA



C/ RECOGIDAS, 39
TEL: 958 266 954

GUIPUZCOA S. Sebastián



AV. DE ISABEL II, 23
TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún



C/ LUIS MARIANO, 7
TEL: 943 635 293

HUESCA



C/ ARGENSOLA, 2
TEL: 974 230 404

JAEN



PASAJE MAZA, 7
TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño




AV. DOCTOR MÚGICA, 6
TEL: 941 207 833

LAS PALMAS



C. C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2
CRA. GENERAL NORTE, 12
TEL: 928 418 218

LAS PALMAS

C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3
TEL: 928 234 651

LEÓN Ponferrada

C/ DOCTOR FLEMMING, 13
TEL: 987 429 430

MADRID

C/ PRECIADOS, 34
TEL: 917 011 480

MADRID

Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1
TEL: 915 278 225

MADRID

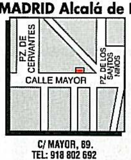
C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038
AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N
TEL: 913 782 222

MADRID



C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13
AV. GUADALAJARA S/N
TEL: 917 758 882

MADRID



C/ MONTERA, 32, 2º
TEL: 915 224 979

MADRID Alcalá de H.



C/ MAYOR, 89.
TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas

C.C. PICASSO, LOCAL 11
C/ CONSTITUCION, 15
TEL: 916 520 387

MADRID Alcorcón

C/ CISNEROS, 47
TEL: 916 436 220

MADRID Getafe

C/ MADRID, 27 POSTERIOR
TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas

C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25
AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37
TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles

AV. PORTUGAL, 8
TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo

CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11 LOCAL 5
TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón



C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL53
CRA. TORREJÓN-ALJAVIR, Km 5
TEL: 916 562 411

MÁLAGA



C/ ALMANSA, 14
TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola




AV. JESUS SANTOS REIN, 4
ED. OFISOL
TEL: 952 463 800

MURCIA



C/ PASOS DE SANTIAGO S/N
EDIF. CONDESTABLE
TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona



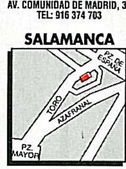
C/ PINTOR ASARTA, 7
TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA Vigo



C/ ELDUAYEN, 8
TEL: 986 432 682

SALAMANCA



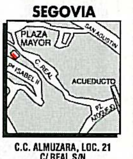
C/ TORO, 84
TEL: 923 261 681

Sta. Cruz TENERIFE



C/ RAMÓN Y CAJAL, 62
TEL: 922 293 083

SEGOVIA



C.C. ALMUZARA, LOC. 21
C/ REAL S/N
TEL: 921 463 462

SEVILLA



C. C. LOS ARCOS, LOC. B 4
AV. ANDALUCIA, S/N
TEL: 954 675 223

VALENCIA



C/ PINTOR BENEDITO, 5
TEL: 963 804 237

VALENCIA



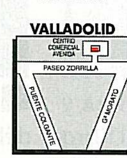
C.C. EL SALER, LOCAL 32 A
C/ EL SALER, 16
TEL: 963 339 619

VALENCIA Gandía



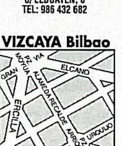
C.C. PLAZA MAYOR, LOCAL 9-10
PARQ. DE ACTIVIDADES
TEL: 962 950 951

VALLADOLID



C.C. AVENIDA
Pº DE ZORRILLA 54-56
TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao



PZA. DE ARRIQUIBAR, 4
TEL: 944 103 473

VIZCAYA Las Arenas



C/ DEL CLUB, 1
TEL: 944 649 703

ZARAGOZA



C/ ANTONIO SANGENIS, 6
TEL: 976 536 156

ZARAGOZA



C/ CÁDIZ, 14
TEL: 976 218 271



¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono

Llama al **902 17 18 19** de Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h. Nuestro personal del **Servicio de Atención al Cliente** te facilitará la realización de tus pedidos y te resolverá cualquier duda que tengas sobre precios, características o disponibilidad de los productos.

Por Fax

Disponible a cualquier hora todos los días de la semana. Rellena el cupón y envíalo con todos tus datos al número de fax: **913 803 449**

Por Internet

También puedes realizar tu pedido a través de Internet. Conéctate con nosotros y realiza cómodamente tus pedidos: **pedidos@centromail.es**



Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

- España peninsular 750 ptas.
- Baleares 1.000 ptas.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 25.000 ptas. **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Península y Baleares)

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

CUPÓN DE PEDIDO

Deseo recibir los artículos que detallo a continuación, con la forma de pago y envío que también señalo.



Camino de Hormigueras, 124, Portal 5, 5º F • 28031 Madrid

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

SPJ

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL (   ).

Envío por Transporte Urgente España peninsular 750 ptas. Baleares 1.000 ptas

DESCUENTO SOCIOS

IMPORTE TOTAL

Precios I.V.A. incluido. Válidos hasta 30-04-99

Pedido realizado por:

Nombre: ____ Apellidos ____
Calle/Plaza: ____ Nº ____ Piso ____ Letra ____
Ciudad: ____ C.P. ____
Provincia: ____ Tf.: (   ) ____
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ____ E-mail ____

Ven a conocernos

Haz Tu pedido por telEfono: 902·17·18·19



TRUCOS

Por J.C. MAYERICK

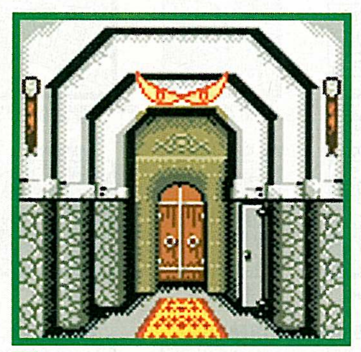
Si habéis tenido la oportunidad de jugar con alguna de las versiones de SHADOWGATE, sabréis de la dificultad de su desarrollo. Apareció en la época en la que la lógica en las aventuras era la gran ausente. Así pues, sigue al pie de la letra las instrucciones que se citan a continuación, pues de lo contrario morirás. ¡Ah! Recoge todas las antorchas que veas.

SHADOWGA



1 Estás frente a la puerta de entrada al castillo. Abre la calavera que hay sobre ésta y coge la **LLAVE 1** que hay en el interior. Entra.

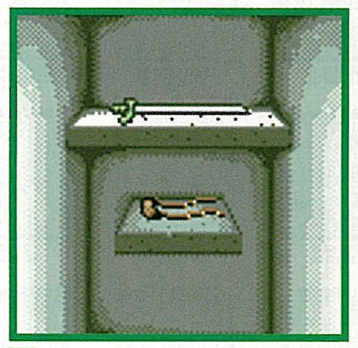




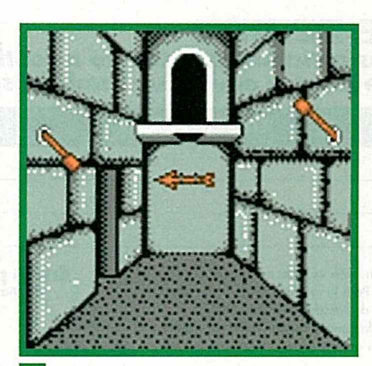
2 Puedes prender la alfombra, pero no sirve de nada. Recoge las dos **ANTORCHAS** que hay y usa la **LLAVE 1** en la puerta del fondo del pasillo y entra.



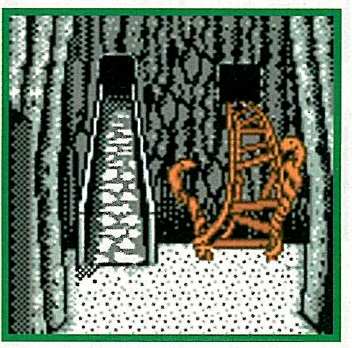
3 Coge las dos **ANTORCHAS**, abre el libro y recoge la **LLAVE 2** que hay en su interior. Vuelve a la pantalla (2) y utiliza la **LLAVE 2** en la puerta de la derecha. Entra.



4 Coge la **ESPADA** y la **ONDA** y vuelve a la habitación del libro (3). Abre la piedra blanca del fondo y entra por el pasadizo.



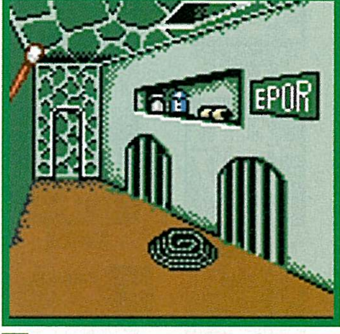
5 Utiliza la antorcha que hay en la pared de la izquierad para abrir un pasadizo secreto. Antes de continuar por él, coge la **FLECHA** de la pared del fondo.



6 Un puente de piedra y otro débil de cuerdas. La experiencia te dice que vayas por este último, pero no, ve por el de piedra.



7 Para acabar con el fantasma tienes que tener la **ANTORCHA** que cogiste en la habitación del libro (3). Cuando muera, coge la **CAPA** y sigue por la puerta del fondo.



8 Coge la **ANTORCHA**, los **FRASCOS 1** y **2** y el **PAPIRO 1**. Mira dos veces el cartel EPOR para aprender el primer hechizo, ***EPOR***.



9 La habitación de los tres espejos. Por el momento no hagas nada y, simplemente, sal por la puerta trasera de la habitación. Pulsa en el mapa para hacerlo.

Shadowgate Classic cuenta con la dudosa facultad de acabar



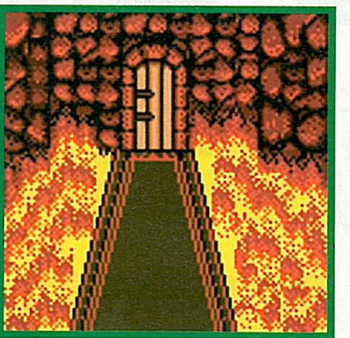




10 De los seis ataudes que hay, sólo interesa uno de ellos, el que está situado en primer lugar, en la pared de la derecha. Abrelo y prende con la antorcha a la momia que emerge del interior. Acto seguido aparecerá un **CETRO** que utilizarás más adelante. Sal por la puerta trasera.



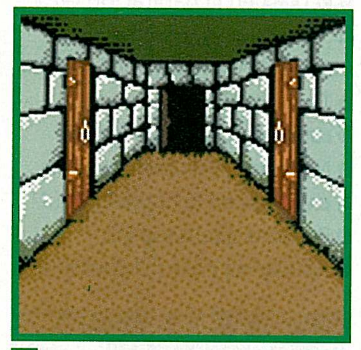
16 Coge, por este orden, el **ESCUDO**, el **CASCO**, el **MARTILLO** y la **LANZA**. Ve a la habitación de los espejos (9) y utiliza el **MARTILLO** con el espejo del centro. Abre la puerta que queda al descubierto con la **LLAVE 3** y entra por ella.



17 Por culpa del calor, saldrás rápidamente de la habitación. Antes de entrar, ponte la **CAPA** (utilizalá sobre ti mismo) y entra de nuevo por la puerta. Rápidamente, utiliza la **ESFERA** con el fuego. Continúa por la puerta.

ATE CLASSIC

Game Boy Color



11 En esta habitación con tres puertas, ninguna de ellas está cerrada con llave. Así que puedes abrirlas a tu antojo. Para empezar, únicamente abre la de la drecha. Entra por ella.

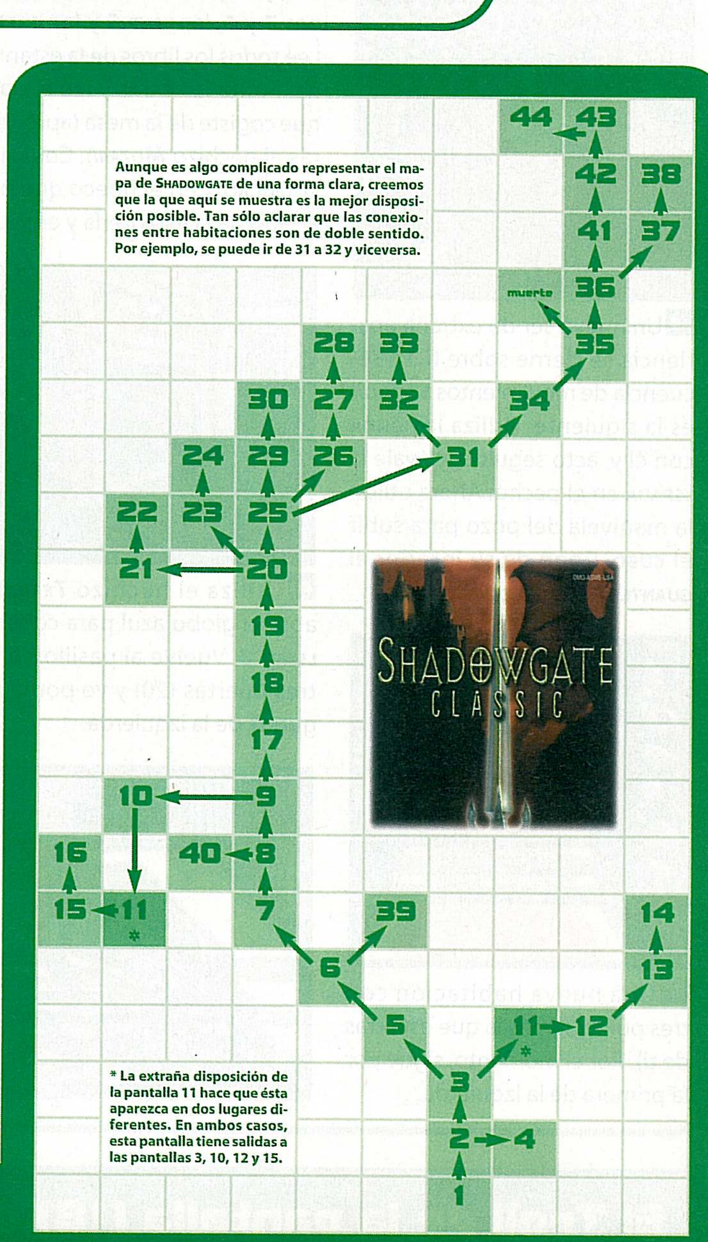


12 Un lago con tiburón y un esqueleto al otro lado del mismo que sustenta la **LLAVE 3**. Todavía no puedes cogerla, así que sigue por la puerta del fondo.

13 **14** En la pantalla 13, coge una **PIEDRA** del suelo y utilízala con la **HONDA**. Ahora sigue por el hueco que hay entre la cascada y la pared de piedra para llegar a la pantalla 14. Golpea la roca que hay en la pared. Quedará al descubierto la **BOLSA 1** con las **PIEDRAS BLANCA**, **ROJA** y **AZUL** en su interior. Vuelve a la pantalla (11) y entra por la puerta de la izquierda.



15 Utiliza la **PIEDRA BLANCA** en el orificio de la puerta. Coge la **ESFERA** que aparece y ve a la pantalla del lago (12). Usa la **ESFERA** con el agua. Coge la **LLAVE 3** de la mano del esqueleto y usa la **ANTORCHA** que tienes encendida con el agua. Recoge de nuevo la **ESFERA** y vuelve a la habitación (15). Abre la puerta y entra por ella.

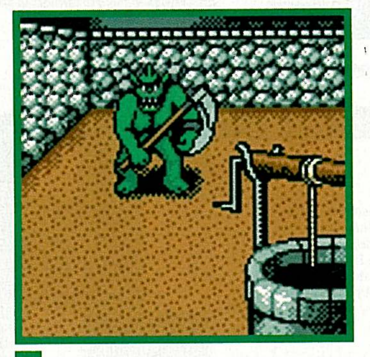


ontigo al más mínimo paso en falso

SHADOWGATE CLASSIC



18 Al intentar avanzar por la puerta del fondo, un Troll aparece. Para eliminarlo y poder continuar, utiliza sobre él la lanza.



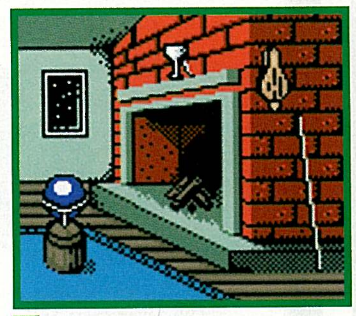
19 Un nuevo ser de extraña apariencia se cierne sobre ti. La secuencia de movimientos a seguir es la siguiente. Utiliza la **HONDA** con él y, acto seguido, clávale la **ESPADA** en el pecho. Ahora utiliza la manivela del pozo para subir el **CUBO**. Coge de su interior el **GUANTE**. Ve por la puerta.



20 Una nueva habitación con tres puertas (más la que está tras de ti). Por el momento, sigue por la primera de la izquierda.



21 Coge el **LIBRO** que hay sobre la mesa. Abre el escritorio (¿la meba?) y coge de su interior los **PAPIROS 3** y **4**, la **LLAVE 5** y las **GAFAS**. Lee todos los libros de la estantería. Ponte las **GAFAS** y lee el **LIBRO** que cogiste de la mesa (aprenderás el hechizo ***MOTARI***). Coloca la **PIEDRA ROJA** en el hueco que hay al lado de la estantería y entra.



22 Utiliza el hechizo ***TERRAK*** y abre el globo azul para coger la **LLAVE 6**. Vuelve al pasillo de las tres puertas (20) y ve por la segunda de la izquierda.



23 Usa la piedra que sobresale en el suelo del laboratorio. En el interior hay una botella de **AGUA** que debes coger. Baja por las escaleras del fondo.

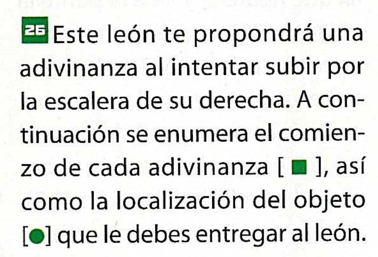


24 Ponte el **GUANTE**, coge la flauta y tocalá. Coge el **ANILLO** que aparece en el árbol. Ve al pasillo de las tres puertas (20) y ve por la puerta que hay al fondo.



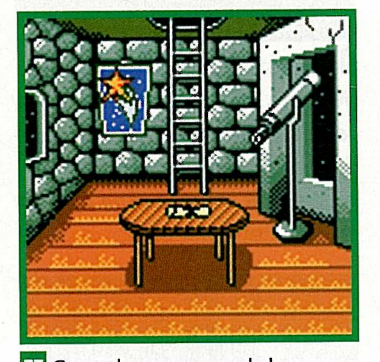
25 Quema la alfombra y coge la **LLAVE 4**. Con ella abres la puerta de abajo. Las dos de arriba se abren con la **LLAVE 6** (la de la izquierda) y la **LLAVE 5** (la de la derecha). Ve por esta última.

26 Este león te propondrá una adivinanza al intentar subir por la escalera de su derecha. A continuación se enumera el comienzo de cada adivinanza [■], así como la localización del objeto [●] que le debes entregar al león.





- ■ Tu me miras, yo te miro...
- ● **ESPEJO** en la habitación (25)
- ■ Cuello largo, sin manos...
- ● **RETAMA** en la habitación (9)
- ■ Soy amigo del fuego...
- ● **FUELLE** en la habitación (22)
- ■ Tiene ciudades pero no...
- ● **MAPA** en la habitación (21)
- ■ No tengo ojos, pero alguna...
- ● **CALAVERA** en la habitación (21)
- ■ Primero quemado y...
- ● **HERRADURA** en la habitación (23)



27 Coge la **ESTRELLA** del mapa y abre este último. Coge la **VARA** y sube por la escalera.



El Troll de la pantalla [18] morirá con el hechizo Humana



28 Utiliza a **FLECHA** para matar a la mujer y así poder coger la **HOJA**. Vuelve a la habitación de las tres puertas (25) y entra por la de arriba a la izquierda.



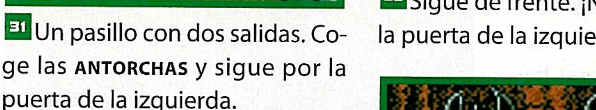
29 Intenta coger el cuerno. Utiliza el **AGUA** sobre la fiera y coge el **CUERNO**. Sube por la escalera.



30 Utiliza la **ESTRELLA** sobre Wyvern (el dragón) y coge el **TALISMAN**. Vuelve a la habitación (25) y continúa por la única puerta que queda, la puerta de abajo.

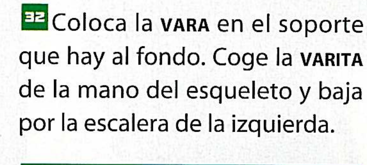


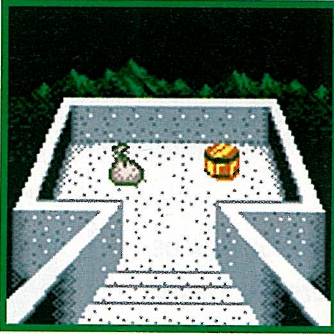
31 Un pasillo con dos salidas. Coge las **ANTORCHAS** y sigue por la puerta de la izquierda.



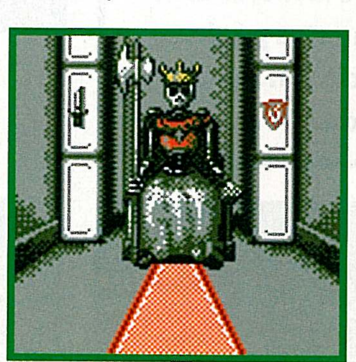


32 Coloca la **VARA** en el soporte que hay al fondo. Coge la **VARITA** de la mano del esqueleto y baja por la escalera de la izquierda.

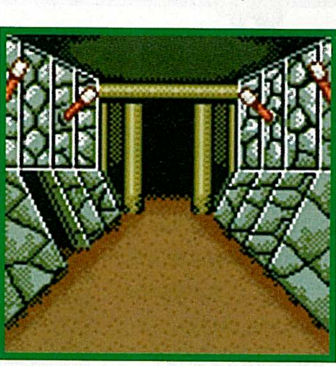




33 Coge la **BOLSA 3** (dentro hay cuatro **MONEDAS**). ¡No cojas la **OLLA DE ORO**! Vuelve al pasillo (31) y continúa por la derecha.



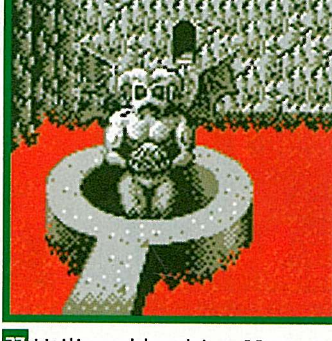
34 Coloca el **CETRO** en la mano derecha del Rey. Pon el **ANILLO** en el hueco que se ha abierto en la columna y entra por el pasadizo.



35 Sigue de frente. ¡No vayas por la puerta de la izquierda!



36 Dos gárgolas y dos salidas. Ve por la puerta de la derecha.

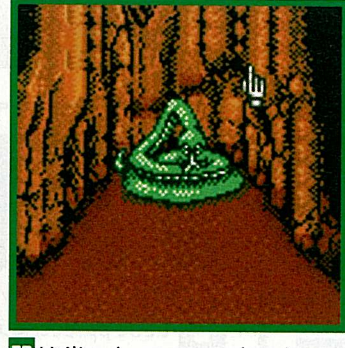


37 Utiliza el hechizo **MOTARI** y continúa por la puerta del fondo.



38 Usa las palancas derecha, central y, de nuevo, derecha. Coge la **ESFERA** del interior del cilindro y vuelve a la pantalla (6).

6 Usa el **FRASCO 2** sobre ti mismo y ve por el puente de cuerdas.



39 Utiliza la **VARITA** sobre la serpiente. Coge el **BASTON** y vuelve a la pantalla EPOR (8).

8 Abre la puerta de piedra que hay al fondo y entra por ella.



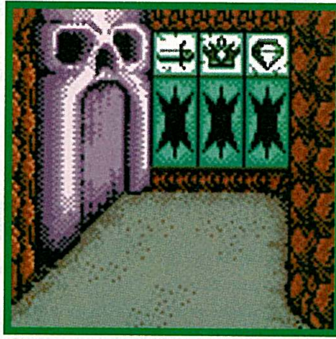
40 Coloca la **PIEDRA AZUL** en el agujero. Coge el **PAPIRO 1** y léelo (aprenderás el hechizo **HUMANA**). Ve a la pantalla de las gárgolas (36) y utiliza el hechizo **ILLUMINA**. Ve por la puerta de la izquierda.



41 Abre el pozo con la manivela. Lanza una **MONEDA** y baja por él.



42 Utiliza el **MAZO** con el Gran Gong. Dale una **MONEDA** al espectro y sube al Ferry con él.



43 Coloca el **TALISMAN** bajo la espeda, haz sonar el **CUERNO** y entra.



44 Para acabar con Warlock y Behemoth, utiliza la **HOJA** con el **BASTON**, después la **ESFERA** con el **BASTON** y, para terminar, el **BASTON** con Behemoth. Verás el final...



Coordinado por **J.C. MAYERICK**

Igual que el cine cuenta con «La saga» (LA GUERRA DE LAS GALAXIAS en este caso), el género de los *beat'em-up* cuenta también con una saga característica que, con permiso de THE KING OF FIGHTERS, es posiblemente la más prolífera de la historia. Hoy se acerca hasta estas páginas el juego que inició tan maravillosa leyenda.

La pantalla de selección de país sólo servía para elegir el lugar en que se iba a iniciar el juego. Después se seguía una ruta predeterminada.

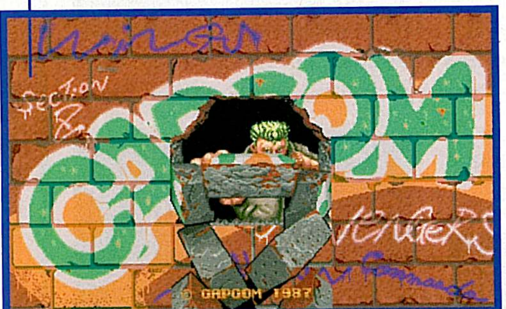


Al derrotar a los luchadores de cada país, aparecía el mapa del juego, en el que un pequeño avión simulaba el traslado a la nueva localización.





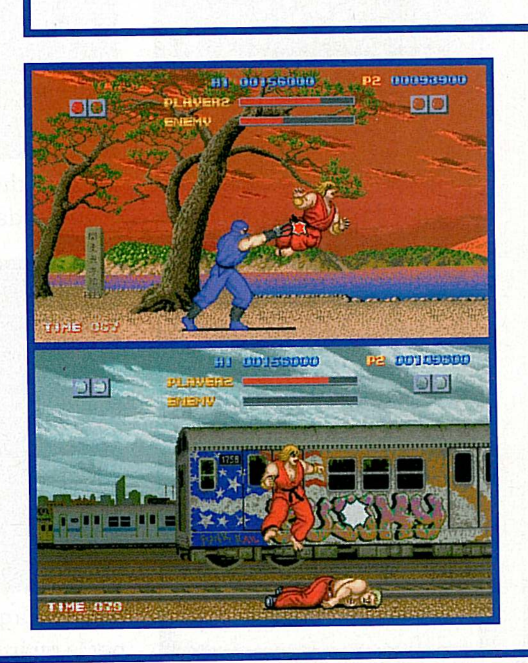
La secuencia de presentación era, cuanto menos, curiosa. Un muro con un «graffitti» de CAPCOM, un chulo «puñetero» y unos cuantos ladrillos que vuelan para ir descubriendo el título.





STREET FIG

Puede parecer que la saga **STREET FIGHTER** comenzó con su segunda parte, en 1991,momento en que ésta logró uno de los éxitos más sonados de la historia de las ***COIN-OP***. Pero lo cierto es que cuatro años antes hubo una excelente ***COIN-OP*** que hoy, doce años después, puede ser considerada como el juego que sentó las verdaderas bases de los actuales *beat'em-up*. Es cierto que mucho antes ya se habían programado juegos de este tipo, pero desde luego ninguno así. Montado sobre una sencilla placa con un procesador 68000 de MOTOROLA, **STREET FIGHTER** ofrecía la posibilidad de superar diez niveles diferentes, en cinco lugares del planeta, en los que había que derrotar a otros tantos enemigos. De aquellos diez personajes, sólo cuatro tuvieron la posibilidad de volver a repetir protagonismo en posterio-













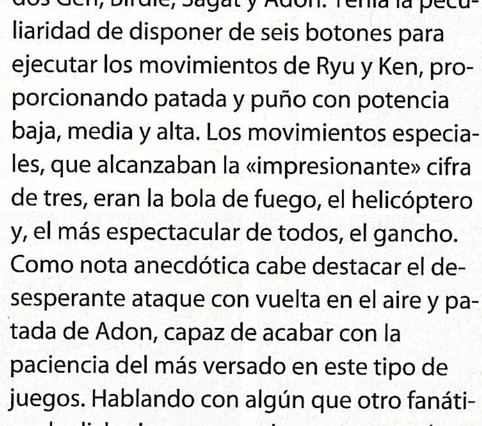

Escenarios. En principio eran sólo cuatro los países que se podían visitar: **Japón, Estados Unidos, China y Reino Unido.** En cada uno de ellos había que enfrentarse a dos enemigos diferentes al mejor de tres *rounds*.
Una vez superados estos cuatro países, Ryu (o Ken) viajaba hasta **Tailandia** para enfrentarse a los dos huesos más duros de roer del juego: Sagat y Adon. Al contrario que otros juegos, tras finalizar los diez niveles aparecía la fatídica pantalla de *Game Over*.



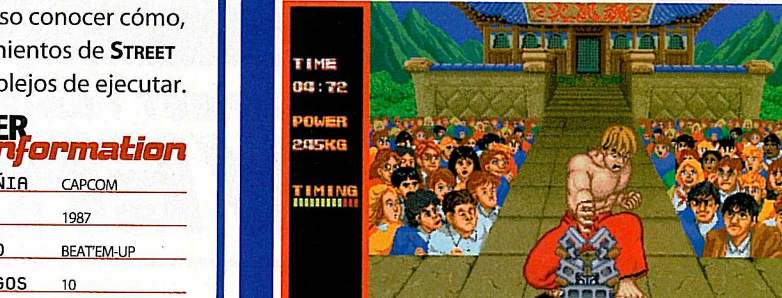
res entregas de la saga, siendo los afortunados Gen, Birdie, Sagat y Adon. Tenía la peculiaridad de disponer de seis botones para ejecutar los movimientos de Ryu y Ken, proporcionando patada y puño con potencia baja, media y alta. Los movimientos especiales, que alcanzaban la «impresionante» cifra de tres, eran la bola de fuego, el helicóptero y, el más espectacular de todos, el gancho. Como nota anecdótica cabe destacar el desesperante ataque con vuelta en el aire y patada de Adon, capaz de acabar con la paciencia del más versado en este tipo de juegos. Hablando con algún que otro fanático de dicho juego, es curioso conocer cómo, en aquellos días, los movimientos de **Street Fighter** parecían muy complejos de ejecutar. Hoy, con maravillas como King of Fighters 98, **Street Fighter** es un simple (y genial) juego de niños.

SUPER Information

COMPAÑIA	CAPCOM
AÑO	1987
GENERO	BEAT'EM-UP
ENEMIGOS	10



***Tailandia**, el último de los países a visitar, sólo aparecía tras superar las cuatro localizaciones anteriores. Servía como escenario para los enfrentamientos con Sagat y Adon.*



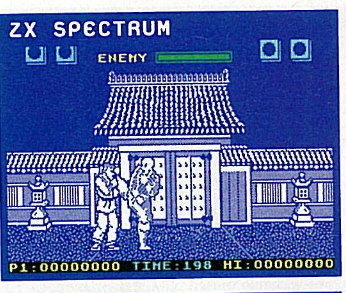




Niveles de Bonus. Al pasar de un país a otro, Ryu (o Ken) debía enfrentarse a una prueba de habilidad con el propósito de conseguir una mejor puntuación. Tronchar varios ladrillos o tejas de un sólo golpe y partir tres o cuatro tablas en un tiempo determinado eran las sencillas pruebas a superar.



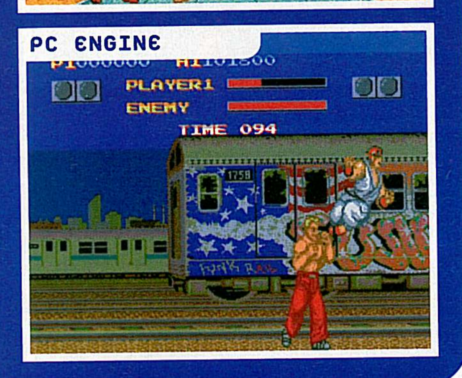
Escasa calidad. Esta es la nota general cuando se habla de las versiones que se programarón de **Street Fighter**. Las versiones para 8 *bits* (***ZX Spectrum*, *Commodore 64*, *Amstrad CPC*** y ***MSX***) desmerecían con mucho la enorme jugabilidad del original. Todas ellas fueron programadas por GO! en 1988. Solucionaban bastante bien el problema de los *joysticks* con un sólo botón (era posible realizar casi todos los movimientos a base de combinaciones), pero no así el de la dificultad, que tanto en ***Atari ST*** como en ***Amiga*** era mínima. Los escenarios, en todas las versiones, contaban con una única pantalla, aunque por contra sí aparecían todos los personajes de la ***Coin-Op*** original. Otra de las ausencias más notables era la segunda fase de *bonus*. La primera había sido recreada con cierta calidad a los sistemas más potentes, pero no así en las versiones de 8 *bits* donde, como se puede observar en la pantalla superior, se reducía a un simple gráfico ampliado. Los **Compatibles PC** también disfrutaron de su versión. Enemigos de tamaño ínfimo y una altísima dificultad eran las características más reseñables de esta versión.





PC Engine. Como suele ocurrir, es la mejor de las versiones que se programaron para sistema alguno, ya que conservaba todas las características de la ***Coin-Op*** original. Gráficamente era prácticamente idéntica, hasta el punto de incluir la pantalla de presentación de la máquina. No era tan suave en las animaciones, aunque el control no se veía resentido en ningún momento. Desde luego, no tuvo nada que ver con el resto de versiones de la ***Coin-Op***. Y todo ello pese a competir con máquinas de 16 *bits* como ***Atari ST*** y ***Amiga***.











STREET FIGHTER VERSIONES

Compatibles PC *contó con una adaptación, más bien pésima, en la que los personajes parecían sacados de un cómic barato. La zona de marcadores era, sencillamente, horrible.*





Atari ST *respetaba con bastante fidelidad cada uno de los gráficos de la* ***Coin-Op***. *Lo que no quedó muy claro fue por qué se suprimieron los segundos escenarios de cada país.*







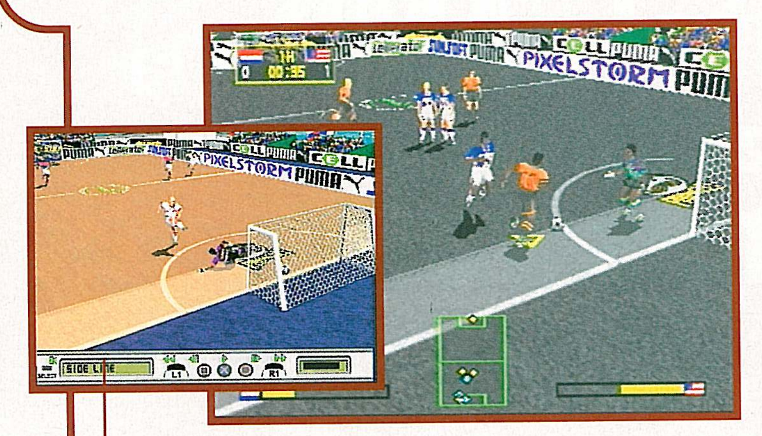
Las versiones distaron bastante de la Coin-Op original

a pie de pista



Coordinado por J. ITURRIOZ

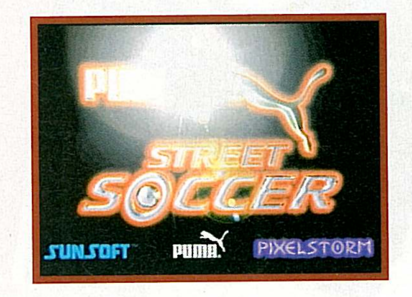
INFOGRAMES se suma al mundo de la simulación deportiva de la mano de PUMA. La citada marca deportiva da nombre a un juego que reproduce una modalidad de fútbol sala. Sus reglas hacen que el ritmo sea frenético, predominando la concepción *arcade* sobre la simulación. A esta circunstancia une la diversa ubicación de los terrenos de juego, llevando el fútbol a los parajes más diversos.





El programa se sale del tradicional simulador de fútbol mediante la reproducción de una modalidad de fútbol sala. En la misma sólo se incluyen cuatro jugadores por equipo y unas reglas muy peculiares.



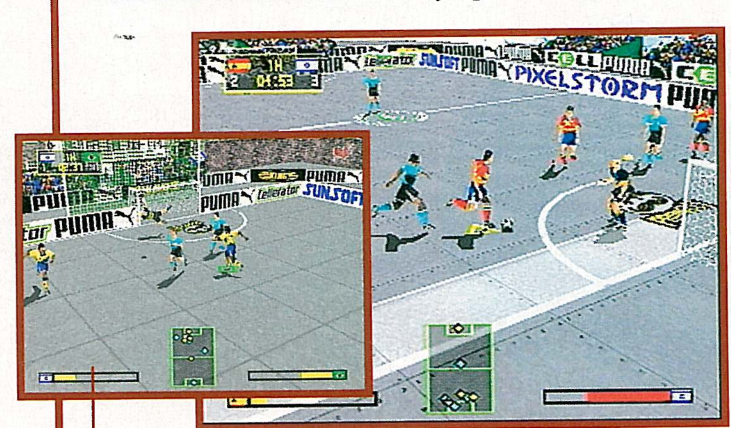




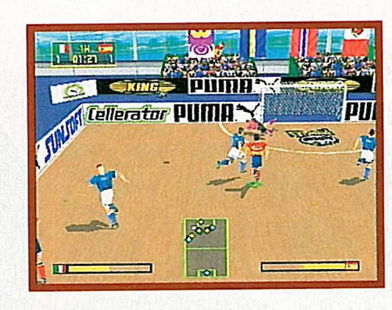
PlayStation

PUMA ST

Una vez superados los últimos ecos del pasado mundial de fútbol, las compañías vuelven a poner a prueba su ingenio para ofrecernos una nueva serie de simuladores deportivos. La mayoría optan por el modelo clásico, aunque algunas rompen las normas saliéndose de lo habitual. INFOGRAMES es una de las compañías incluidas en el segundo bloque, para lo que ha contado con el patrocinio de PUMA. Aunque la citada compañía deportiva es la que da nombre al juego, también colaboran otras empresas como PRINGLES. El programa reproduce una especie de fútbol sala, una de las modalidades que ha aparecido en diversos juegos como uno de los modos incluidos. Sin embargo, en esta ocasión deja de ser un complemento al fútbol once para convertirse en la única protagonista de un programa. La modalidad de fútbol sala de este juego tiene algunas carac-



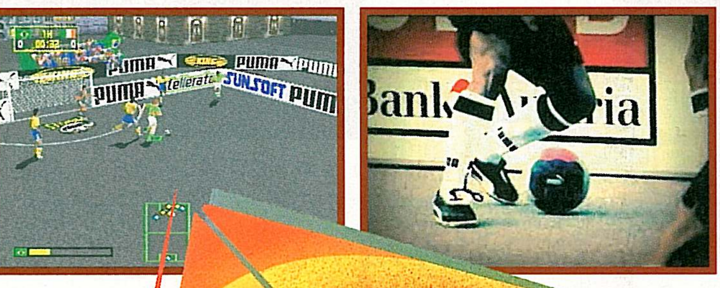
En el compacto predomina la concepción arcade. La rápidez en el desplazamiento del balón es frenética y el balón sólo sale del campo cuando su altura supera la de los carteles publicitarios que rodean los campos.







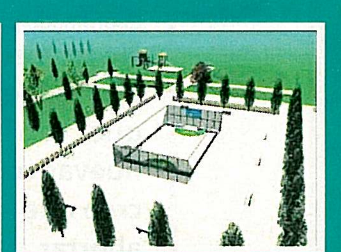






En los penaltis, el lanzador arranca con el balón controlado desde el centro del campo de juego.









Escenarios. Uno de los aspectos del juego que se sale de la concepción tradicional son los escenarios a los que se llevan los partidos . Los campos de fútbol sala se trasladan a lugares tan diversos como las pistas de un aeropuerto, un concurrido puerto marítimo o un aparcamiento situado en el centro de una moderna ciudad. Este aspecto, ya utilizado en diferentes simuladores de baloncesto como JAMMIT!, constituye una novedad para *PlayStation*.

REET SOCCER

terísticas dignas de ser señaladas. La más destacada es que los equipos están formados por, tan sólo, tres jugadores más el portero. Las reglas tieneden a buscar un fútbol rápido, eliminando en lo posible las interrupciones del juego y poniendo de manifiesto su concepción *arcade*. Esta circunstancia también queda patente con la inexistencia de tácticas de juego, o la imposibilidad de realizar sustituciones. Además, se pone a disposición de cada equipo una barra de energía que permite lograr unos tiros especiales de gran potencia. Los escenarios donde se desarrollan los partidos los sitúan en diversos lugares. Los protagonistas son combinados nacionales cuyos uniformes son parecidos a los reales, aunque no aparecen los nombres de los jugadores. Ante la calidad y al solera de los simuladores de fútbol clásicos, el riesgo asumido por INFOGRAMES es elevado.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	SUNSOFT





Patrocinadores. El programa cuenta con diferentes patrocinadores. Por un lado está la marca deportiva PUMA que da nombre al juego. De esta forma se une a otras empresas como ADIDAS, que han aparecido en las diferentes versiones de POWER SOCCER para *PLAYSTATION*. Además, se incluye un vídeo de los aperitivos PRINGLES, y su logotipo aparece reflejado en diferentes fases del juego.



Coordinado por **THE SCOPE**

No se vosotros, pero a mí me han empezado a dar tembleques con las noticias de las nuevas consolas. Así que creo que hay que empezar a ahorrar, pero sin descuidar las maravillas que aún se pueden comprar. ¡Y no te olvides de la serie *Platinum*! Joyas a fantástico precio.

Enviad vuestras cartas a Ediciones Reunidas S. A. C/O´Donnell 12, 28009 MADRID. Escribid en una esquina del sobre THE SCOPE.





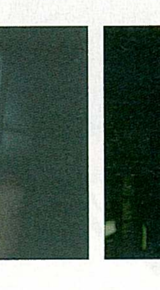
CASTLEVANIA EN PSX

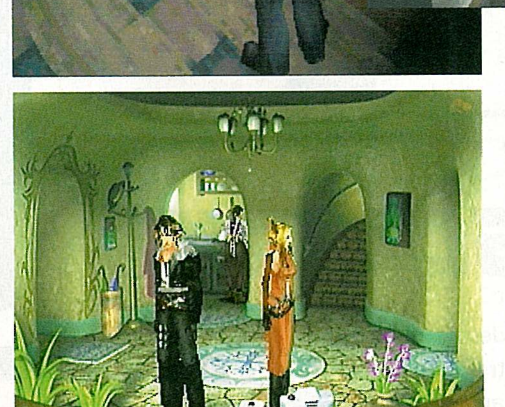
Hola Scope, a ver si resuelves mis dudas. Créeme, es importante para mi futuro:

1) ¿Saldrá algún otro CASTLEVANIA en ***PSX***? ¿Ni siquiera una conversión del de ***N64*** o un recopilatorio de versiones de 8 y 16 *bits*?

2) ¿Cuándo SILENT HILL? ¿Aparecerá en nuestro país doblado y traducido?







3) ¿Saldrá, por casualidad, algún juego de lucha o de rol de SNK en las ***PLAYSTATION*** españolas?

4) ¿Por qué no comentáis los juegos de ***NEO GEO POCKET***?

Francisco M. Martín, Alicante.

Veo tu futuro un poco negro:

1) Lamentablemente no. Ni adaptación ni recopilación. Aunque con KONAMI nunca se sabe...

2) Antes del verano. Me temo que la importancia de que un juego salga traducido todavía no ha sido tenida en cuenta por KONAMI EUROPA. La división española sería la primera interesada. Pero ya se sabe, para **Alemania** y **Gran Bretaña** somos un mercado secundario. Triste...

3) Por extraño que parezca, no hay ningún distribuidor nacional que tenga intenciones de hacernos llegar los grandiosos juegos de SNK.

4) En primer lugar el distribuidor español no manda excesiva información y todavía no disponemos de un capturador que nos permita sacar pantallas de los juegos. En cuanto podamos, no dudes que haremos todo lo que pides.



CALIENTE

Las características técnicas de la secuela de ***PSX 2***. ¿Cuál será el nombre definitivo?

TEMPLADO

Seguimos sin comprender que haya juegos de rol que no los traduzcan las distribuidoras.

FRIO

Comprarse METAL GEAR en inglés y perderse su fantástico argumento.



FAN DE KONAMI

Querido Scope:

1) ¿Crees que hay alguna posibilidad de que veamos por aquí EVANGELION para ***N64***?

2) Soy fanático de KONAMI, ¿crees que se editarán los *Deluxe Pack* de las sagas GRADIUS y SALAMANDER? ¿Por qué no dedicáis una retrospectiva a ***MSX*** o por lo menos al origen de KONAMI?

3) ¿Los FINAL FANTASY LEGEND de ***GAME BOY*** son de SQUARE? ¿Merecen la pena?

4) Dime los diez juegos imprescindibles de toda la historia de ***PSX***, excluyendo deportivos.

Pedro J. Caro, Granada.

Seré breve:

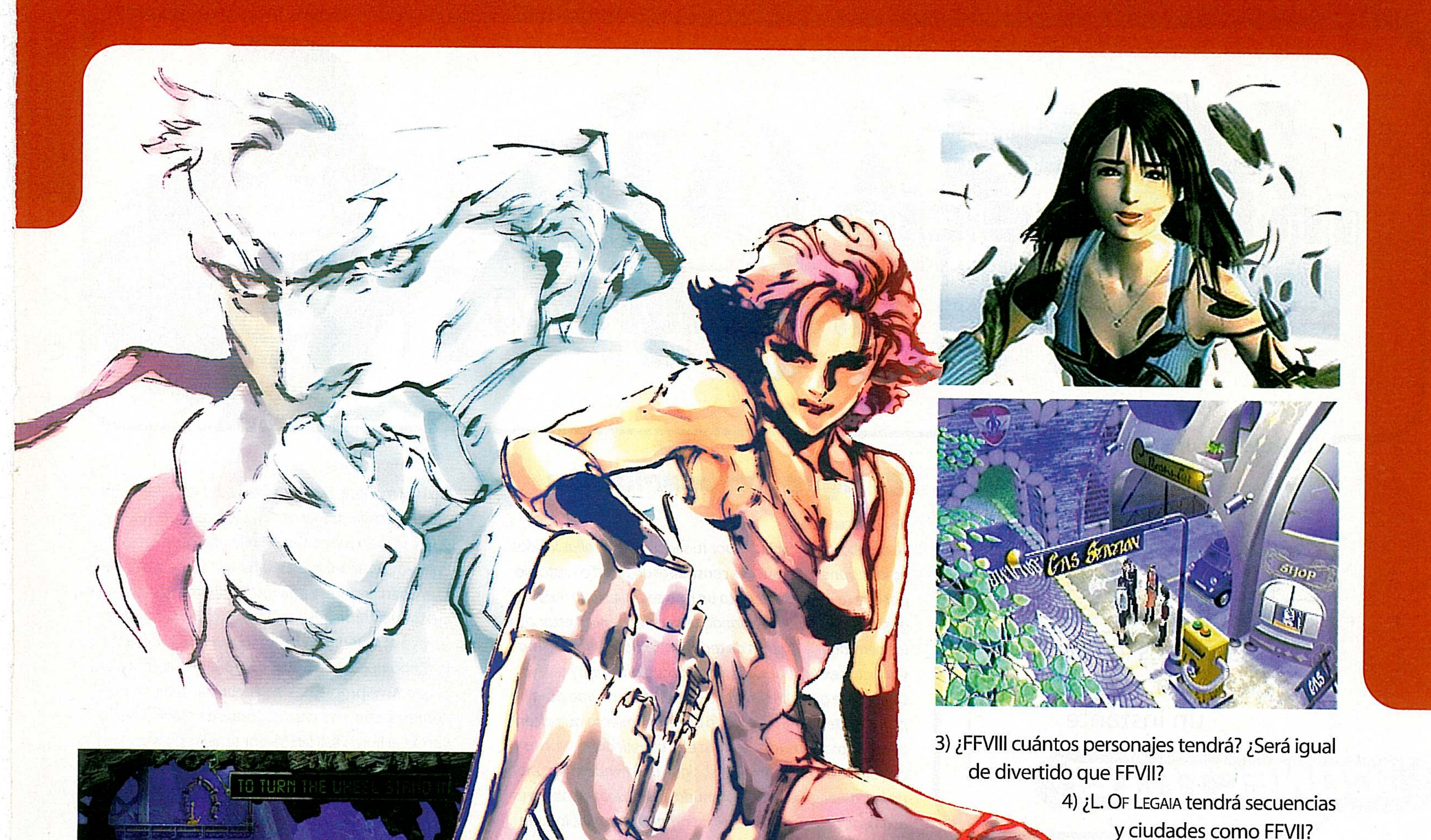
1) Sólo conozco el EVANGELION de ***SATURN***, pero de todas formas, no habría ninguna posibilidad.

2) Te apuesto un zapato a que no. Le paso tu encargo a **MAYERICK**, nuestro especialista.

3) Sí, son de SQUARE. Menos el primero, sí.

4) RESIDENT E. 2, FINAL F. VII, GRAN TURISMO, METAL GEAR S., CASTLEVANIA SOTN, ABE´EXODDUS, TEKKEN 3, RIDGE RACER T4, WIPE OUT 2097, PENNY RACERS...

Si no tenéis PlayStation o no vais a comprar Metal Gear Soli de todas formas os leáis la SUPERGUIA. El argumento es un



3) ¿FFVIII cuántos personajes tendrá? ¿Será igual de divertido que FFVII?
4) ¿L. OF LEGAIA tendrá secuencias y ciudades como FFVII?
5) ¿Cuándo sacarán FF-VIII? ¿Estará traducido?

Miguel, Madrid.

Buenas, «errepejero»:
1) Todavía te queda mucho hasta que lleguen FFVIII y LEGEND OF LEGAIA (sale en Otoño), así que lánzate de lleno a por WILD ARMS.
2) Eso son palabras mayores. No creo.
3) De momento hemos descubierto 10. Léete el avance de este número para saber más datos.
4) Ciudades sí, pero si te refieres a secuencias del tipo de FINAL FANTASY VII, no.
5) Se espera para finales de año. Sería demencial que no lo tradujeran. Seguro que sí.

FINAL FANTASY VIII

Me llamo Miguel, y me gustaría que me contestaras a estas preguntas:
1) FINAL FANTASY VII me gustó mucho... ¿Qué *RPG* me recomiendas, WILD ARMS o me espero y compro FFVIII y LEGEND OF LEGAIA?
2) ¿LEGEND OF LEGAIA será mejor que FFVII?

A VUELTAS CON ABE

Querida gente de **SUPER JUEGOS**:
1) ¿Cuándo van a hacer la guía de la Destilería Soul Storm?
2) ¿MUNCH ODDYSEE saldrá para ***PLAYSTATION***? ¿Y para ***PC***? ¿Cuándo será su fecha de lanzamiento?
3) ¿Abe será el protagonista de la tercera entrega de la quintología?

Sebastián Negrín, Tenerife.

Vamos a ver...
1) Salió en el número de Enero, el de la guía de TOMB RAIDER III, dentro de la revista.
2) Saldrá para 128 bits. Para ***PC*** seguro que sí. No creo que antes del año que viene.
3) Supongo que te refieres a la segunda, porque ABE´S EXODDUS no pertenece a la quintología. El protagonista será Munch, aunque seguro que Abe aparece por algún lado.

CARTA DEL MES

Ni siquiera os voy a saludar para mostrar mi enfado con vuestra revista debido a la falta de respeto que mostráis a los poseedores de una *SEGA SATURN*. No me parece normal que siendo esta revista una revista de videojuegos sólo incluyáis algunos, porque *SEGA SATURN* no es tan «deformer» como parece. Yo soy un poseedor de una *SATURN*, y cuando me compré esta revista, la compré para informarme de mi videoconsola, y no para que a los 12 meses de comprármela quitéis a la *SATURN* de enmedio, como un trasto viejo. Ya que no pondréis la lista de los mejores juegos, podríais poner algunos reportajes.

Oscar Serna, Avila.

N. DE LA R.: Amigo Oscar, si no se lanzan juegos, no se pueden hacer ni reportajes, ni previews, ni reviews, ni repetir mes a mes la misma lista de éxitos. No somos los responsables de que no salga nada. Eso sí, siempre que ha aparecido alguna novedad en Japón siempre nos hemos hecho eco de ello. Quizá deberías cambiar de consola...

, os recomiendo que auténtica pasada.



Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red **interactiva** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más **valientes**.
Si tienes lo que **hay** que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!

Dolfy Love, o cómo hacer del ridículo un arte

*¡Hola **SuperGolfo**! I´am Dolfy Love, Subchampion de «Uno para todas». How are you? Si te has fijado, desde que estoy en los 40 PRINCIPALES me he vuelto internacional. Aunque lleve tiempo sin escribirte, deseo que estés al corriente de mis apariciones televisivas: «Uno para Todas, Karaoke, Ana, Mas Madera, El Puente, El Juego de la Oca y, lo último, Las Tardes de Alicia defendiendo la idea de que las mujeres guapas son tontas del culo. A partir de ahora, no creo que me coma un rosco. Vamos a lo que vamos:*

1) ¿Es cierto que el videojuego South Park está basado en tu más tierna infancia?

*2) Según un estudio realizado en **Polonia**, nueve de cada diez entrevistadas afirman tener un hijo tuyo. ¿Es posible?*

3) ¿Cómo estoy mejor, con el pelo largo o corto? Me preocupa bastante, el género femenino me ignora.

Te dejo, para mí ha sido una hemorragia de satisfacción el escribirte, hasta me he soltado la tripa... Me voy al servicio... Adiooooos. dolfy-love@hotmail.com

Dolfy Love, Madrid.

«Hay gente pa tó», decía un famoso torero de hace unas décadas (**Frascuelo** si no me equivoco, que creo que sí). Pues bien, **Adolfo** ha hecho del ridículo una profesión, y eso sí, se ha convertido en todo un catedrático de la tontería. Cansado de hacer el ridículo en su clase, en su familia, en su barrio, decidió correr mundo e inundar los medios de comunicación de su esperpéntica personalidad. Pero como no va de ridículo, sino que es auténtico de verdad, pues vamos a hacerle un hueco en nuestro selecto club de necios. Empecemos. Es curioso que hables inglés, cuando ha sido el francés lo que te ha abierto puertas en los programas de televisión. Lo de tus actuaciones en Anda Ya! de los 40 a eso de las 7 de la mañana... Pues chico, si yo estuviera despierto y te oyera, con tus berridos estoy seguro que me volvía a la cama otra vez... Aunque hablar de videojuegos sin tener ni idea y que sigas contratado, sí que tiene mérito.

Lo que dijiste de que las mujeres guapas son tontas del culo... Pues no sé, para ti lo de mujeres guapas debe ser un expediente X, porque con tu físico escuchimizado y repugnante, dudo que te hayas acercado a algo que no tenga calzoncillos. Pero vamos a las preguntas, que ya estoy empezando a bostezar...

1) Pues sí... Tú podías ser Paco el Flaco, y yo el que te fastidiara. Sería fantástico. Estoy seguro que esa serie, como la de Los Simpsons, es de las favoritas de nuestro club de necios, del que me honro en presidir.

2) Digamos que esa entrevista se hizo en tu casa, y tus hermanas y vecinas no mintieron.

3) Córtatelo a la altura de la clavícula, pero de canto. Cuanto menos se te vea la jeta, mejor. Eres exacto al de Algo paso con Mary cuando era colegial.

Tienes razón, corre al baño. Que no se desperdicie ni un ápice de tu chocolate con churros favorito...

El tigretón mariquita

*¡Hola **Super Golfo**!*

Te escribo para felicitarte por tu sección. Si enrollas las dos hojas arrancadas, puedes construirte un práctico catalejo par que tu mami se divierta un rato solita. Lo que más me gusta de tu sección es cuando usas como réplica estar con las hermanas y madres de todo el mundo, cuando tu mayor éxito sexual fue encontrártela mediante una pala, ya que tuviste que abrir un hoyo en tu propio cuerpo para poder darte cuenta del grado de atrofiamiento que alcanzas en esas zonas (creo que ya eres consciente de que tu cerebro es un Lacasito). Eso sí, sigue divirtiéndote tratando de imaginar a Lara Croft desnuda. Te consolará saber que ella tiene un 80% más de vello corporal en sus axilas que tu madre el marinero, que hacía pelucas para vendérselas a calvos y con el dinero se emborrachaba. Mis preguntas son las siguientes:

1) ¿Es cierto que tu hamster ya no te excita?

2) ¿Es cierto que le pusiste los cuernos con un caracol?

3) ¿Llegaste a pensar que tu aparato reproductor fue succionado por tu espalda.

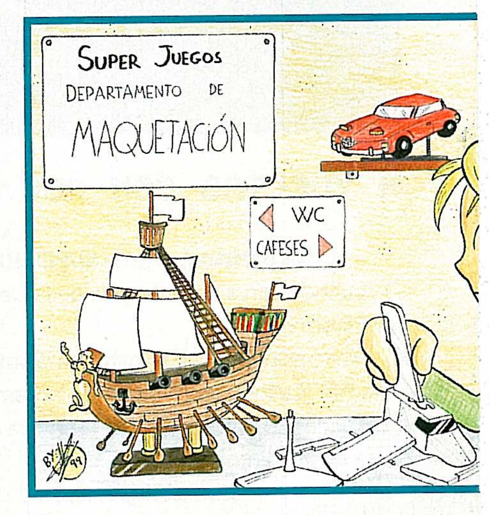
*Me encantaría aplastarte la cabeza, pero no quiero llenarme del pus que rebosa en ella. Te salva tener un **Mac**.*

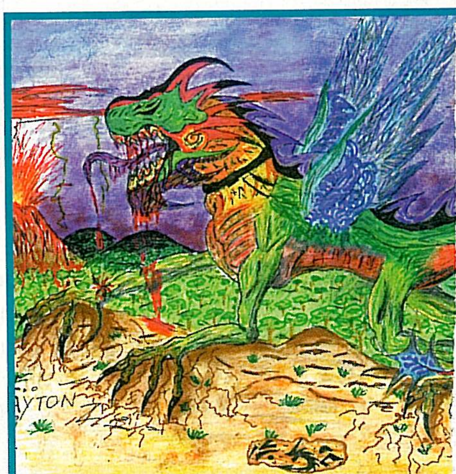
Pastelote, Madrid

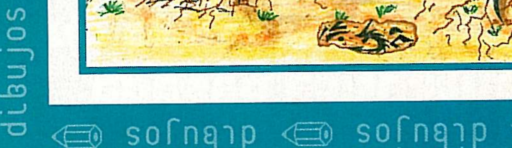
No hay manera. Mira que han advertido de los peligros de esnifar pegamento, pero nada, la gente sigue y sigue y luego tienen hijos como Pastelote. Para empezar, no me extraña que a cualquier cosa que pueda adquirir una forma cilíndrica le atribuyes ciertas utilidades. Eso te pasa porque tu madre no se leyó el manual de instrucciones del biberón, y te lo metió por el *bul*. Eso sí, luego lo usó de chupete... Sí que tuve problemas en encontrármela, ya que la confundí con otra pierna. Todos pensando en llevarme al libro GUINNESS por tener 3 piernas, y mira tú por donde... mi gozo en un pozo. ¿Lacasito mi cerebro? Debes tener un problema, porque piensas



dibujos dibujos dibujos dibujos dibujos









que todas las partes de un hombre adulto son lacasitos... Y eso unido a tu afición por el chocolate te ha hecho popular en tu barrio. Las axilas de mi madre las depilaba la tuya a mordiscos. Decía que eran cabello de ángel. Luego los regurgitaba y los metía en un biberón, que por cierto, te bebías tú después de que tu madre, que seguía sin leer el libro de instrucciones, lo usara de supositorio.

1) No, ya no me excita. Desde que dejó de llevárselo prestado tu madre para despiojarse sus partes pudendas, ya no vuelve intoxicado. Ahora duerme plácidamente y ya no me pone nada nervioso.

2) No llames así a tu hermana, aunque tenga cuernos, se arrastre y deje rastro pegajoso. Lo único que hice con ella fue tocarle la chepa, para que me diera suerte. Tranquilo, no la cambiaré por mi hamster.

3) ¿Lo dices por lo de no encontrármela de antes? No, estaba seguro que estaba en algún sitio. Cuando vi que mi tercera pierna no tenía rodilla comencé a sospechar. Cuando vi que no tenía dedos más aún. Y cuando tu madre cantaba el aleluya de **Haëndel** al verme, me di cuenta de lo que pasaba.

GOLFOMENSAJES

Jonathan Sepúlveda. Tengo tu dibujo guardado para el mes que viene. Mejor dicho tengo tus dos dibujos. ¿Y eso del cambio de nombre?

Alejandro Castro. Menos lobos y manda las gambas, si es que las tienes de verdad... Vas camino de ser el necio del año.

Cebollín Cilíndrico. No está mal la carta... Creo que conozco a tus amigotes...

Iñaki Mato. De parte de la redacción en pleno muchas gracias y saludos... Espero que seas siempre fiel a esta revista y que sigas apreciando nuestro trabajo (no el mío, por supuesto).

Anónimo Nónimo. Me apunto tus sugerencias. No te falta razón en algunas cosas.

Machuwery «el hacha». Este mes has estado flojo, tan flojo como tus intestinos.

Pedolila. Eres demasiado pretencioso. No olvides que eres un pringado crónico.

Pablo el Antigolfo. Paso de poner tu dirección. Si no te comes un sacio, hala, siempre te quedará tu «alemanita». Mis necias son mías. Tú sigue pudriéndote en tu soledad, yo me voy con una de mis lectoras (en serio).

Eduardo Paniagua. Está bien, te perdono, pero no olvides que te estaré vigilando. Para ser necio hay que ser fiel a unos principios... y a la sección. Guardo tus dibujos.

Tito Nse García. Lo mismo que a Paniagua, tengo tu dibujo guardadito para mejor ocasión. Espero que sea el mes que viene.

Y al resto... se me acaba el espacio, os fastidiáis y os quedáis sin leer vuestros nombres.

El toledano original

Buenas, tú siempre has dicho que te manden cartas con preguntas originales y arriesgadas, viendo como va en «barrena» me he decidido a escribirte a ti y no a ***The Scope:***

1) Cuéntame que hay que hacer en la segunda pantalla de Deep Freeze. *¿No lo sabes, megasabio?*

2) ¿Podrías convencer a **Nemesis** *y* **The Elf** *para que nos muestren los tesoros que tienen en sus habitaciones?*

3) ¿Quién es **Antonio Greppi**?

Angel Palo de Jena, Toledo

Nota del ***Super Golfo:*** *Continuamos la biografía de* ***Scope.*** *Tomó la lanza, volvió a la selva, 3 años más tarde regresó... Se le había olvidado lo que tenía que cazar. Ya con 18 años, dejó correr lo del león y se decidió a buscar esposa.* ***Scope*** *decidió ir a probar suerte a la tribu de Sodom, comandada por* ***Nemesis,*** *«el afila tangas», conocido por pinchar los leones como aceitunas con su napia, y por su afición por esnifar eunucos... (Continuará)*

Angel, yo no tengo la culpa de que el **Escopeto** no te haga ni puñetero caso (aunque al ver tus preguntas le entiendo perfectamente), así que yo que tú seguiría intentándolo con él. No me importa responder cosas de videojuegos, pero que sean preguntas que molen, no las tonterías de que si tal juego es mejor que otro...

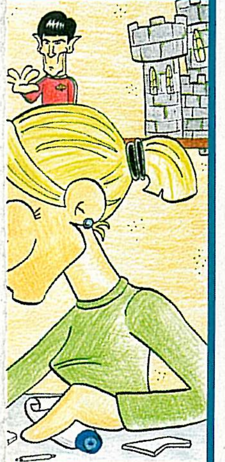
1) Pues varias cosas. Primero vete a la nevera, y restriégate un poco de paté de hígado de cerdo por el cuello. Luego vete al bar La Muralla de tu ciudad, donde podrás conocer a tu tocayo Angel, famoso por hacer su bautizo y comunión en chandal y comulgar con empanadillas. Pídele unas migas, y mézclalas con el paté. Vuelve a la consola y sigue jugando, pero desnudo. Ahora sal a la calle y vete a una comisaría cercana. Te aseguro que ya no te preocupará qué carajo tienes que hacer en esa pantalla.

2) Estoy seguro de que sus «juegotecas» son las más importantes de **España**. Pero el mayor tesoro que tiene guardado **Nemesis** está debajo de sus pantalones... Lamentablemente dudo que algún día alguien llegue a descubrirlo. Morirá incorrupto, como los huesos de santo.

3) **Antoño** «big menton» **Greppi** trabajo hace algunos años en **SUPER JUEGOS**. Luego se metió a monaguillo y a *Oblea´s Tester* en una parroquia de la Iglesia del Séptimo Lustro. Más tarde trabajó de boya en un puerto deportivo y ahora forma parte de un proyecto genético.

la pared del W.C.

dibujos dibujos dibujos



Guillermo Martínez Vela me manda su foto, me recomienda su *fanzine* Los Miserables, y me regala este dibujo de nuestra maquetadora «santosanghaitutepinchasalgoparamaquetarvoyacomprarunoszapatosmevoydebodamigatohaceuyuyuyysehacepissinolehagocaso» Belén Díez-España. Tiene frío perpetuo, una amiga que se llama Pizca y le va el vino peleón.

Soraya Recio Coll además de este singular dibujo me manda una lista de sus tropecientos mil juegos. Se declara fanática de Einhänder y Bloody Roar, y hace una pequeña crítica a Tekken 3. Osea, una chica que controla de videojuegos. Sólo falta que sea mayor de edad, rubia, con curvas y amante de golfos como yo. Eso sí que sería una mujer perfecta. ¿Eres así?

Laurita Pérez, nuestra zaragozana favorita vuelve a dibujar a mano y no con ordenador. Lo sentimos Laura, pero no hay color. Donde esté tu mano que se quiten los ordenadores. De hecho, en la redacción todos se pelean por quedarse con tus dibujos. Seguro que dentro de unos años valen una pasta. Se lo dedica a Pablo Bellas.



dibujos dibujos dibujos dibujos dibujos dibujos dibujos dibujos

Resultados de los concursos

GANADORES CONCURSO GUILLEMOT

Los afortunados con 1 MANDO TURBO 64 han sido:

David León Amat (BARCELONA)
Angel Fernández Aranda (MADRID)
Rogelio Campomanes Díaz (LEON)
Luis Carlos Martín (SORIA)
Francisco Múñoz García (CORDOBA)
Juan C. Brullas Pi (BARCELONA)
Alfredo Andrés Moro Ponce (MADRID)
Juan Luís Ceada Ramos (HUELVA)
José Lorenzo Zaballos Sánchez (SALAMANCA)
David González Hernández (BADAJOZ)
Francisco Nogueras Carrillo (BARCELONA)
Eloy Del Prado Olalla (BURGOS)
José Manuel Suárez Lugo (ASTURIAS)
Roger Baylina Alonso (LERIDA)
Sergio Casado García (MADRID)
Angel Iglesias Lorenzo (MADRID)
Gorka Vázquez Oliveira (PONTEVEDRA)
Martín Pérez Rodríguez (LERIDA)
Juan José Segui Borja (VALENCIA)
Urtzi Arrieta Archilla (VIZCAYA)
Gabriel Cordeiro Calderón (CANTABRIA)
Miguel Fuentes Ricoy (MURCIA)
Joan Francesc Morales (BARCELONA)
Vicente Rico Miñán (ALMERIA)
Francisco Baeza Pérez (SEVILLA)
Daniel Montalvo Prats (BALEARES)
José Manuel Maqueda Sánchez (AVILA)
Benjamín Ortiz Rincón (CORDOBA)
Daniel Santos Pardo (VALENCIA)
Manuel Vizcaino Calvo (ZARAGOZA)
J.Carlos Alvarez (BARCELONA)
Antonio Ruiz Bermúdez (MALAGA)
Julián Nieto Andrés (SALAMANCA)
César Lasierra Ferrer (ZARAGOZA)
Richard Puga (MADRID)
Sergio Pavia Soto (ASTURIAS)
Julio Alvarez Sousa (PONTEVEDRA)
Juan Sarabia García (MADRID)
Guillermo Portillo García (CADIZ)
Angela Mª Vara Rodríguez (TOLEDO)
Sergi Múñoz García (TARRAGONA)
Eduardo Paniagua Nuin (NAVARRA)
Montse Arévalo Cortés (BARCELONA)
Juan Antonio Vera López (ALMERIA)
José Ernesto Pascual Padilla (MURCIA)
Alfonso Suárez Valdés (VALLADOLID)
José Pedro Aguilar Leo (MURCIA)
Juan Carlos Marquina Yepes (ALICANTE)
Luis Javier Martínez González (MADRID)
Antonio Villar Prieto (VALENCIA)

GANADORES CONCURSO WILD ARMS

Han resultado premiados con 1 juego Wild Arms y un Llavero:

Francesc Guardia Estivil (TARRAGONA)
Iván Cuevas Rodríguez (GRANADA)
Angel Alamo López (ALMERIA)
Abraham Ortega Fernández (ALBACETE)
Lorenzo Olmos Sempere (ALICANTE)
Antonio Giles Montaña (NAVARRA)
Fco. Javier Murillo Múñoz (SEVILLA)
Luís García Múñoz (CIUDAD REAL)
José María García Generelo (BADAJOZ)
Domingo Rodríguez Pérez (HUELVA)
José Castell García (BARCELONA)
Borja Delgado Menéndez (ASTURIAS)
Emilio Rico Pereda (LA CORUÑA)
Carlos Guerra Scot (LEON)
Miguel Angel Fuentes Arjona (BARCELONA)
Gema Martínez del Barrio (MALAGA)
Juan Antonio Borrero Gómez (SEVILLA)
Fco. Javier Sainz Puebla (ALAVA)
Francisco Díaz Fernández (ASTURIAS)
Nuria García Múñoz (LERIDA)

GANADORES CONCURSO MUSIC

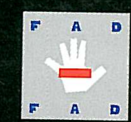
Los ganadores de un Toca 2 han sido los siguientes:

David Núñez Milán (BARCELONA)
Guillermo Portillo Guzmán (CADIZ)
José Carpio Fernández (VALENCIA)
Emilio José García Cavero (MURCIA)
Ricardo Santos Iglesias (MADRID)
Ramón Ramírez Buitrago (BARCELONA)
Natán Leal Martín (MADRID)
Antoni angel Zafra Cardoso (CORDOBA)
Fernando Peña Fernández (ALICANTE)
Antonio Escudero la Huerta (GUADALAJARA)
Alfonso Cerón Cayuela (MURCIA)
José Luis Pinilla Rocha (CACERES)
Alejandro Ayora Martínez (CASTELLON)
Alejandro González Ferreira (PONTEVEDRA)
Antonio Santamarta Fernández (ASTURIAS)
Juan Antonio Serer Vidal (VALENCIA)
Maria José García Sanz (MADRID)
Santiago Herrero Martínez (SEVILLA)
Marcelino Martín Martín (LA CORUÑA)
Pedro Sierra Pérez (NAVARRA)

GANADORES CONCURSO MEMORY CARD

Los ganadores de una Memory Card plateada exclusiva han sido:

Francisco González Serrano (SEVILLA)
Isabel García Torralba (MADRID)
Juan José Ramírez Sorolla (CANARIAS)
Sergio Labeaga Cecillo (BARCELONA)
Juan Manuel Morales Herrero (HUELVA)
Pedro Maza Gallego (BARCELONA)
Christian Marcial Marcos (ALICANTE)
Santiago Sánchez Pérez (ZARAGOZA)
Eleazar Leal Calero (SEVILLA)
Miquel Alsina Martí (TARRAGONA)
Pedro Valero Sánchez (ALICANTE)
Mario García Loureiro (ASTURIAS)
Ekoitz Egaña Iturralde (GUIPUZCOA)
Alejandro Eisenberg Plaza (MADRID)
Ezequiel Fernando (SALAMANCA)
Francisco Javier Herrero Cachón (ZAMORA)
Francisco Aroca Serrano (VALENCIA)
Pedro Pérez García (CANTABRIA)
José Manuel Sánchez Mora (BARCELONA)
Sergio Díaz Cambló (MALAGA)
Pedro Antonio Domingo Zúñiga (MADRID)
Juan José Hernández Jiménez (GRANADA)
José Luis Jiménez Cara (MADRID)
Angel Mª Sanz Atxutegui (BILBAO)
Isaac Rodríguez Adell (CASTELLON)



FUNDACIÓN DE AYUDA
CONTRA LA DROGADICCIÓN.

GAME OVER

LAS DROGAS
NO
SON UN JUEGO